1998/9 · ÁRA: 992 Ft
CD-ROM MELLÉKLETTEL

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI JÁTÉKMAGAZIN 100 OLDALON

'98 9

PC ZED

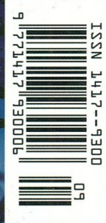


ACTIVATE 98

THIRD WORLD, INTERSTATE '82, DARK REIGN II, ASTEROIDS, HERETIC II,
QUAKE II: GROUND ZERO, HEAVY GEAR II, CIVILIZATION: CALL TO POWER

QUAKE utódok

FINAL FANTASY VII


ISSN 1417-9300

PC ZED
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HAVILAP
I ÉVFOLYAM 9.SZÁM
1998. SZEPTEMBER
MEGJELENIK HAVONTA

FŐSZERKESZTŐ
Lám Gábor
FŐSZERKESZTŐ-HELYETTES
Hanula Zsolt
HÍRSZERKESZTŐ
Tószegi Szabolcs
CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Eglesz Dénes
PR ASSZISZTENS
Borotai Zita
ILLUSZTRÁCIÓ
Müller Mihály
MUNKATÁRSAK
Csontos Péter, Fülöp Viktor, Herpai Gergely, Kiss László, Kollár Zoltán, Kováts Tamás, Ifj. Lajtabán László, Lipárdy Krisztina, Stöckert Gábor, Szabó Dániel, Uhle Dániel
SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1519 Budapest, Pf. 27
KIADJA A
CD PEGASUS KFT.

FELELŐS KIADÓ
A Kft. ügyvezetője
TERJESZTI
a HIRKER Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft., valamint az N-TEC Kft.-n keresztül (Kakas Csaba, 351-68-53) a számítástechnikai szaküzletek.
ELŐFIZETÉSBEN TERJESZTI A KIADÓ.

ELŐFIZETÉSI DÍJ CD MELLÉKLETTEL:
negyed évre: 2790 Ft,
fél évre: 4990 Ft,
egy évre: 8990 Ft.

TIPOGRÁFIA & NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS:
BATHA LÁSZLÓ,
FLASKÁR ILDIKÓ,
HELTAI CSABA,
MOLNÁR ISTVÁN

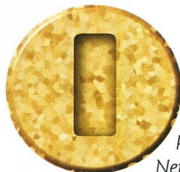
A LAP ELŐFIZETHETŐ BÁRMELY POSTAHIVATALBAN KÉRHETŐ POSTAUTALVÁNYON, A KIADÓ ÁLTAL KÜLDÖTT VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ „KÉSZPÉNZÁTUTALÁSI MEGBÍZÁS" NYOMTATVÁNYON, VAGY BANKI ÁTUTALÁSSAL A 10200940-20116217-00000000 SZ. BANKSZÁMLASZÁMRA. KÜLFÖLDRE ELŐFIZETHETŐ A HUNGAROPRESS KFT.-N KERESZTÜL TEL.: (36-1) 206-1927, FAX: (36-1) 206-1921, E-MAIL: HUNPRESS@HUNGAROPRESS.DATANET.HU

Hirdetések felvétele a szerkesztőségben
HIRDETÉSSZERVEZŐ
Gönczöl Magdolna
LEVILÁGÍTÁS
Timp Kft.
NYOMDAI MUNKÁK
Gutenberg Press

FELELŐS VEZETŐ
a cég ügyvezetője

ISSN 1417-930X





Igazán eseménydús nyár áll a ZED magazin stábja mögött. Ígéretünknek megfelelően megváltoztattuk a magazin külalakját, új szerkesztőségbe költöztünk, július közepén Newcastle-ben jártunk az Accolade fejlesztőbázisán, augusztus legelején pedig Dublinba látogattunk az Activision termékbemutatójára (az utóbbi két eseményről készült részletes beszámoló megtalálható az újság a 13. és 16. oldalán).

Újdonságból és érdekességből tehát most sem lesz hiány, és bár a nyár vége felé a játékozön csökkenni látszott, így is tartogatunk néhány érdekességet a kilences számra. A tesztek közül a Final Fantasy VII, a Mortal Kombat 4 és a SWAT 2 érdemelnek kiemelt figyelmet, a gondolatébresztő ehavi témája pedig a számítógépes játékreklámok pszichológiája lesz. A hardver rovatban jónéhány 3D hangkártyát vizsgáztatunk, és nem szabad megfeledkeznünk a MechCommander valamint az X-Files végigjátszásról sem.



Érdekes helyzet, de az utóbbi két-három év legnépszerűbb játékkategóriájának nincs széles körben elfogadott magyar meghatározása. Az angolok first person shooternek nevezik ezeket a játékokat, itthon többször hallottuk már az „emberszimulátor" kifejezést, mégis sokan egyszerűen csak Quake-klónként emlegetik az ilyen programokat. Az ehavi fókusz témájaként mi is ezeket a játékokat választottuk, nyolc oldalas összefoglalónkban a következő fél évben megjelenőkről számolunk be.

Az angliai játékkiállítást – közismertebb nevén az ECTS-t – az idén szeptember hatodika és nyolcadika között rendezik meg Londonban. Természetesen a ZED magazin is ott lesz az eseményen, így már az októberi számban bemutathatjuk az őszi és a karácsonyi szezon legnagyobb sikervárományosait. Ugyancsak a következő számra marad a sokak által nagyon várt Dune 2000 bemutatója és a Theocracy fejlesztőivel készített beszélgetés közlése is. Hogy mi az a Theocracy? Magyar fejlesztésű real-time stratégiai játék, amely hamarosan akár a legnagyobbak közé is tartozhat. Magyarországon elsőként a ZED magazinban lehet a programról bővebben olvasni, így érdemes lesz a következő számot is fellapozni.



Reméljük az új külső mindenkinek elnyeri a tetszését. Továbbra is várjuk az ötleteket, észrevételeket, kritikákat és javaslatokat, hiszen mindannyian azt szeretnénk, hogy a PC ZED minél érdekesebb és színvonalasabb magazin legyen.

Jó játékot!

ELKÖLTÖZTÜNK!

ÚJ CÍMÜNK:
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C.

ÚJ TELEFON/FAX SZÁMUNK: 203-1351

Lám Gábor (Del)
főszerkesztő



tartalom

FÓKUSZBAN



KÉPES BESZÁMOLÓK

BEMUTATÓK





ACTIVATE '98

16 ACTIVATE '98

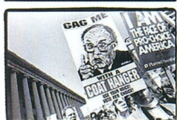


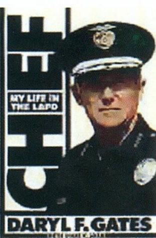
Az Activision megirigyelhette a nagy játékkiállítások (E3, ECTS) sikereit, és így augusztus elején egy Dublinban közelében lévő kastélyban saját játékshow-t rendezett. Az eseményen természetesen mi is ott voltunk, így most olyan játékokról számolhatunk be, mint a Heavy Gear 2, a Heretic 2 vagy az új Civilization...

52 POLICE QUEST: SWAT 2

A Police Quest az egyik legrégebbi múltra visszatekintő PC-s játéksorozat. A második SWAT részben terroristák és kommandósok harcába szállhatunk be.







56 OPERATIONAL ART OF WAR

Az Empire megalkotta a stratégiai játék-szerkesztőt, melynek segítségével otthon modellezhetjük le a XX. század összes háborúját.

58 ROBO RUMBLE

A Topware új szemléletű real-time stratégiájában robotokat tervezhetünk és építhetünk, hogy aztán 3Dfx-es látvány-orgia közepette irtsuk ki ellenfeleinket.

ZED BAZÁR

ÁLLANDÓ ROVATOK

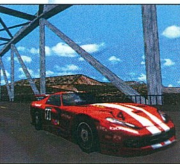
TIPPEK, VÉGIGJÁTSZÁSOK

HARDVER ROVAT

JÁTÉKOK ABC SORRENDBEN

Viper RACING

A manapság megjelenő autós játékok többségében a készítők igyekeznek minél többfajta járművet beleerőltetni a készülődő alkotásba. Ennek általában az lesz az eredménye, hogy az autók viselkedése nem igazán felel meg a valóságnak, a készítőknek egyszerűen nincs kapacitásuk arra, hogy tíz-tizenöt különböző sportkocsit napokig teszteljenek. Az MGI nevű új cég úgy döntött, hogy készülő autós programjuknak egyetlenegy főszereplője lesz, ez pedig a Dodge Viper. Aki az MGI-ról még nem hallott, annak nem kell szégyenkeznie, de azt jó tudni, hogy a cég vezetője az a Rich Garcia, aki annak idején a Papyrus egyik alapítója volt. A hozzáértők valószínűleg elismerően füttyentenek, amikor meghallják a Viper nevet, a kevésbé bennfenteseknek csak pár adat: 8(!) literes, V10-es motor, 450 lóerő!

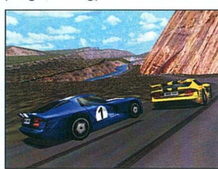






A készítők szerint a program nagy erőssége lesz – a többi autós játékhoz képest – a kiváló fizikai modell és a gép által irányított autók (természetesen mind Viperek) vezetőinek intelligenciája. A játékban többféle nézet közül választhatunk, a szimulátor-rajongók beülhetnek a műszerfal mögé, akik pedig a játékteremben nevelkedtek, az autó mögül követhetik a versenyt. Az autó konfigurálását is magunkra vállalhatjuk: beállíthatjuk, hogy mennyire működjön az ABS, a kicsúszásgátló vagy az automatikus fékezés. Ha valaki azt gondolná, hogy úgy lesz a legkönnyebb megnyerni egy versenyt, ha minden segítő opciót bekapcsol, az téved, mert pl. az automatikus fékezés minden kanyar előtt jelentősen lelassítja a kocsit.

A játék legérdekesebb része a karrier mód lesz. Itt egy alap-felszereltségű Vipert kapunk a játék elején, amellyel különböző versenyeken indulhatunk el. Ha jól szerepelünk egy futamon, akkor pénzt kapunk, amiért különféle extrákat vásárolhatunk az autóra.

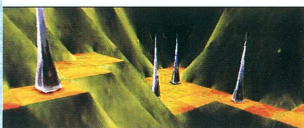


VIPER RACING
SIERRA SPORTS / MGI
AUTÓS SZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 NOVEMBER

Sentinel Returns

Egy újabb klasszikus játéknak készül el hamarosan a PC-s folytatása. A Sentinel még Spectrumon és C64-en kezdte hódító útját, majd Amigán és Atari ST-n folytatta. A Sentinel Returns szinte semmiben sem fog különbözni elődjétől (persze a grafikát kivéve). A játék szabályai igen egyszerűek. Képzeljük el a játékteret, úgy mint egy nagy sakktáblát (kb. 50 x 50 mező nagyságú). A mezők között lehet szintkülönbség is. A legmagasabban fekvő mezőn egy szoborszerű valami van, amely szép lassan körbeforog és a terepet vizsgálja. Ez a lény a Sentinel és minket keres a pályán. A célunk az, hogy az egyik legalacsonyabb mezőről indulva érjünk el a Sentinelig. Ha éppen olyan mezőn tartózkodunk, amelyet a Sentinel „lát", energiánk





szép lassan csökkeni kezd. Mozogni alapállapotban csak vízszintesen és lefelé tudunk, de a pályákon köveket és fákat gyűjthetünk, ezekből energia termelhető és ennek segítségével már tudunk felfelé is haladni. Kezdetnek ennyi is elég, játék közben úgyis minden világos lesz...

A programban 650 pálya lesz majd, a készítők eredetileg 666-ot szerettek volna, de úgy érezték, hogy a játéknak már így is elég sejtelemes a hangulata, nem kell ezt még tovább fokozni.

Annek ellenére, hogy a Sentinel Returns egy nagyon régi játék „reinkarnációja", korunk összes fontosabb játék-hardverét támogatni fogja, többek között a 3D hang és grafikus kártyákat is. Külön érdekesség, hogy a játék zenéjét John Carpenter, az ismert filmrendező szerezte!

SENTINEL RETURNS
PSYGNOSIS
LOGIKAI/AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. SZEPTEMBER

Az alábbi listában az ősz és a tél általunk legfontosabbnak ítélt megjelenéseit találhatjátok meg. Ezeknek a játékoknak egyelőre még nem ismeretes a pontos kiadási időpontja, így a hónapok feltüntetését csak irányadónak szántuk. Írjátok meg nekünk, hogy mely játékok megjelenésére vagytok kíváncsiak és így a jövőben a Ti igényeitek alapján építhetjük fel a táblázatot. Kéréseiteket várjuk a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu –n.

ŐSZI & TÉLI MEGJELENÉSEK

Hónap	Játék	Kiadó
OKTÓBER	DAIKATANA	Eidos
	GANGSTERS	Eidos
	BLOOD 2	GT
	FORCE COMMANDER	Virgin
	JAGGED ALLIANCE 2	Sirtech
	NEED FOR SPEED 3	Electronic Arts
	SIM CITY 3000	Electronic Arts
	FALLOUT 2	Interplay
	LANDS OF LORE 3	Virgin
NOVEMBER	HEAVY GEAR 2	Activision
	WIZARDRY 8	Sirtech
	HERETIC 2	Activision
	TIBERIAN SUN	Virgin
	TOMB RAIDER 3	Eidos
	DUNGEON KEEPER 2	Blue Byte
	FALCON 4	Microprose
DECEMBER	DESCENT 3	Interplay
	ULTIMA 9	Electronic Arts
	AGE OF EMPIRES 2	Microsoft
	CARMAGEDDON 2	SCI
	NASCAR 3	Electronic Arts
	POPULOUS: THE BEGINNING	Electronic Arts
JANUÁR	CIVILIZATION: CALL TO POWER	Activision
	DIABLO 2	Cendant

Heroes of Might and Magic III

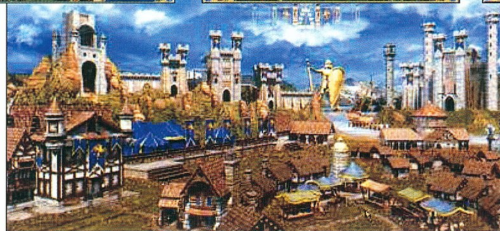
A **Might and Magic** az egyetlen számítógépes szerepjáték-sorozat, amely stratégiai „oldalággal" is rendelkezik. A Heroes első része még csak a szörnyek és varázslatok nevében emlékeztetett a Might and Magic játékokra, de a Heroes II és a Might and Magic VI sztorija már szorosan egymáshoz kapcsolódott. A Heroes II-ben Roland legyőzte testvérét, Archibaldot a trónért folytatott harcban. Egy királyság rendben tartása azonban nem is olyan egyszerű feladat, mint amilyennek tűnik, főleg ha egy kívülről jött idegen faj is megpróbálkozik leigázásával. Egy bátor csapat segítségével sikerül megsemmisíteni a betolakodókat, ezután kerülhet sor Erathia helyreállítására. Ennek a történetébe nyerhetünk bepillantást a Heroes harmadik részével, amely a Restoration of Erathia nevet kapta. A harmadik rész minden tekintetében folytatása a Might and Magic VI-nak, így csak azoknak lesz igazán világos a történet, akik játszottak az elődddel.













A Heroes III főszereplője Catherine királynő, Roland felesége. Akik játszottak a második résszel, azok tudják, hogy a játék két részre (jó és gonosz) volt felosztva, a játékos annak alapján kapta a küldetéseket, hogy kit választott az elején (Roland vagy Archibald). A Might and Magic VI-ban kiderül, hogy ugyan Roland nyerte meg a testvérháborút, de eltűnt, és fia helyett egy régens kormányozza a birodalmat, mivel Nicolai, a trónörökös még gyerek. Arcibaldot kővé változtatták bűneiért, Catherine királynő pedig a távoli Erathia birodalmába utazott...

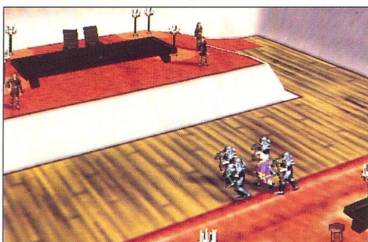
Mikor Catherine megérkezik Erathia földjére, rögtön látja, hogy valami baj történt: ahol régebben városok álltak, most csak kiégett romok találhatók. Hamar kiderül, hogy minden mögött a gonosz Dungeon Overlordok állnak. Catherine úgy dönt, egy sebtében toborzott hadsereget vezetve véget vet a vérengzésnek. A játék három fő részből áll, mindegyik több szerteágazó küldetéssel és végkifejlettel, amely attól függ, hogy a jó, a gonosz vagy a semleges oldalt választjuk.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: RESTORATION OF ERATHIA
3DO / NEW WORLD COMPUTING
HAGYOMÁNYOS STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 KARÁCSONY

Az előző rész hat várostípusa a Heroes III-ban már nyolcra emelkedett (Castle, Dungeon, Fortress, Stronghold, Tower, Rampart, Inferno és Necropolis). Minden városhoz egyedi épületek tartoznak, de két speciális hős is felfogadható itt, akikkel semmilyen más helyszínen nem találkozhatunk. Az egyik ilyen hős a harcban, a másik a mágiában lesz igazán járatos. Az előző részekből megismert kapitány – aki segítséget nyújtott a vár védelmében, amikor nem volt hős a kastélyban – távozott, így figyelnünk kell arra is, hogy mindig legyen megfelelő mennyiségű katona a városban. A különböző épületekben természetesen eltérő típusú lények termelhetők, de az összes egység továbbfejleszthető legalább egyszer, így a játékban összesen 118(!) fajta élőlényt irányíthatunk.

A Heroes III-ban irányíthatunk jó jellemű hősöket (Catherine követőit), gonoszokat (a Dungeon Overlordok alattvalóit) vagy semlegeseket (Erathia őslakóit, akik a két fél között rekedtek). Hősünket 16 karakterosztályból választhatjuk ki. A csaták is jelentős változáson mentek keresztül az előző részekhez képest. Amikor egy ellenséges várat ostromlunk, beállíthatjuk, hogy kőhajító gépünk melyik irányból kezdje el lebontani a falat. Egyéb érdekes újítások is lesznek a csata alatt, pl. hatalmas nyílvető készülékek vagy az elsősegélynyújtó sátor, amelyben sérült egységeinket tudjuk helyrepofozni. A harci terület másfélszerese lesz a Heroes II-ének, ezáltal kiterjedtebb taktikázásra nyílik lehetőségünk. A készítők fejlesztették a mesterséges intelligenciát is, a gép által irányított csapatok ésszerűbben választják ki, hogy melyik egységünket támadják.

Akik játszottak a korábbi Heroes játékokkal, azok valószínűleg szívükbe zárták a sorozat eddigi tagjait és remegve várják a Heroes of Might and Magic III-at.

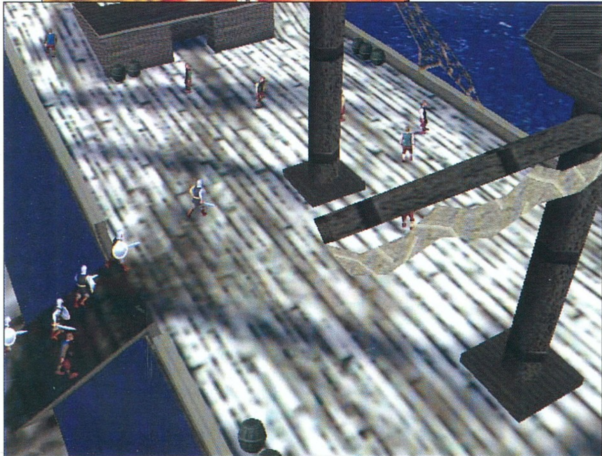


MYTH II



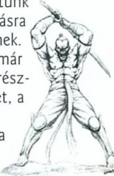
A tavalyi év egyik meglepetés-játéka volta a Myth. Amikor mindenki azt hitte, hogy a real-time stratégiában csak Command & Conquer klónokat lehet készíteni, a Bungie megmutatta, hogy egy egészen más filozófiájú játék is lehet sikeres. A program rövid idő alatt igen népszerű lett, több újság olvasóinak szavazata alapján is a tavalyi év legjobb stratégiai játékának választották.

A játék sztorija hatvan évvel a Myth befejezése után játszódik. Arlic király immáron teljes békességben kormányoz, miután egy hadvezérének sikerült legyőznie a gonosz Balort. A király azonban nem sejti, hogy Soulblighter túlélte a végső összecsapást, egyre több erőt, és követőt gyűjt össze. A játék úgy kezdődik, hogy különös eseményeket kell kivizsgálnunk a birodalom egy távoli pontján. A történet innentől kezdve kiteljesedik és egy Soulblighterrel folytatott háborúba torkollik.



A terepadatok négyszer olyan részletesen lesznek letárolva, mint az előző részben. Ez nemcsak azt jelenti, hogy a pálya szebben és részletesebben fog megjelenni, hanem azt is, hogy csapataink jóval intelligensebben fognak közlekedni az új terepen, mint a Myth-ben. A harcosok még mindig sprite-okból lesznek, de már az összes épület poligonokból fog állni.

A kezelőfelület is változott: a 3D kamera immár teljes egészében irányítható lesz az egérrel. A csapataink formációjára vonatkozó parancsokat már nem billentyűzet-kombinációkkal, hanem a képernyő alsó részén lévő ikon segítségével változtathatjuk. Csapataink irányítása is leegyszerűsödött, a térképen is adhatunk nekik parancsokat és egy billentyűnyomásra megváltoztathatjuk azt, hogy merre nézzenek. Az is érdekes újítás, hogy a helyszínek már nem olyan üresek és kihaltak, mint az első részben. Állatok és NPC-k népesítik be a vidéket, a folyóban halakkal, az erdőben pedig veszélyes farkasokkal találkozhatunk.



A játékban lesz egy érdekes új multiplayer játékmód is, ami szabad fordításban a „nyírd ki a csirkét" névre hallgat. Mindkét oldalnak lesz egy csirkéje és az a csapat feladata, hogy megvédje a szerencsétlen állatot az ellenség támadásaitól. Ebben az a nehéz, hogy a csirke össze-vissza vándorol a térképen. A cél természetesen a másik csapat csirkéjének megsemmisítése lesz...

A készítők igen jól döntöttek, amikor úgy határoztak, hogy tovább tökéletesítik a Myth-t. A karácsony egyik nagy sikervárományosának ígérkezik a Myth II, bár az is igaz, hogy a first person shooterek mellett a real-time stratégiai játékok között a legnehezebb maradandót alkotni. A Bungie-nak ez egyszer már sikerült. Miért ne sikerülne másodszorra is?

MYTH II: SOULBLIGHTER
EIDOS / BUNGIE
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 VÉGE

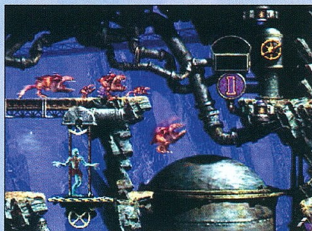


AKTUÁLIS MEGJELENÉSEK

JÚLIUS 24	F22 TOTAL AIR WAR	Infogrames
JÚLIUS 27	CAPITALISM PLUS	Mindscape
JÚLIUS 31	DUNE 2000	Virgin
JÚLIUS 31	X-FILES: THE GAME	Electronic Arts
AUGUSZTUS 4	NEWMAN HAAS RACING	Psygnosis
AUGUSZTUS 7	DOMINION STORM	Eidos
AUGUSZTUS 7	WARGAMES	Electronic Arts
AUGUSZTUS 7	GREAT BATTLES SERIES	Interactive Magic
AUGUSZTUS 14	HALF-LIFE	Cendant
AUGUSZTUS 14	CYBERBALL	Midas
AUGUSZTUS 14	RACOIL	Virgin
AUGUSZTUS 14	DAWN OF WAR	Virgin
AUGUSZTUS 21	JOHNNY HERBERT RACING	Midas
AUGUSZTUS 21	KKND KROSSFIRE	Infogrames
AUGUSZTUS 28	CRIME KILLER	Interplay
AUGUSZTUS 28	F/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER	Interactive Magic
SZEPTEMBER 1	WESTERN FRONT	Empire
SZEPTEMBER 5	CREATURES 2	Mindscape
SZEPTEMBER 5	OMIKRON	Eidos
SZEPTEMBER 12	SIN	Activision
SZEPTEMBER 12	BALDUR'S GATE	Interplay
SZEPTEMBER 15	THE 101TH AIRBORNE	Empire
SZEPTEMBER 19	PLAGUE	Eidos
SZEPTEMBER 22	MASK OF ETERNITY	Cendant

A listában szereplő dátumok tájékoztató jellegűek, a lapzártakor érvényben lévő hivatalos megjelenéseket tartalmazzák.

Oddworld: ABE'S EXODUS



Abe-re, az űrlényre újabb kalandok várnak. Az Odysee, melyben olyan ötletek voltak, mint még egyetlen más számítógépes játékban sem, igazán sikeres volt. A PSX verzióból egymilliót, a PC-ből pedig több, mint 100 000 db-ot adtak el világszerte. A folytatás, az Exodus (Kivonulás, Mózes második könyve), ugyanolyan idétlen alapokon nyugszik, mint az első rész. A sztori ott folytatódik, hogy Abe éppen hatalmas bulit csap annak örömére, hogy sikeresen végigjátszotta az első részt. Sajnos egy óvatlan pillanatban a fejére esik, ekkor három szellemforma Mudokon jelenik meg és arra kéri Abe-et, hogy kövesse őket Necrumba, a Mudokonok ősi temetkezési helyére. Úgy tűnik, hogy a Glukkonok elkezdték kiásni a sírokat és ezzel megzavarták a halottak lelkét, akik nem tudnak békében nyugodni. A Glukkonok az elrabolt csontokból készítik a legjobban menő terméküket, az igen addiktív üdítőitalt, a SoulStorm Brew-t. Abe feladata az lesz, hogy titokban behatoljon a SoulStorm-gyárba, megsemmisítse a gyártósort és kiszabadítsa az ott tartott foglyokat.

A játék engine-je lényegében változatlan maradt, de a készítők tovább csiszoltak a grafikán, így Abe-nek és az összes szereplőnek jóval több animációs fázisa lesz, mint az előző részben. Maradt a zseniális beszéd, amely továbbra is a játék szerves része lesz, sok rejtvényt lehet a megfelelő szöveggel megoldani. A rejtvényeknél maradva a játék egyik készítője megemlítette, hogy sok levelet kaptak azzal kapcsolatban: hogy az Odysee túl nehézre sikeredett. Természetesen meghallgatták ezeket a problémákat, emiatt az Exodus könnyebb lesz, mint elődje.

ODDWORLD: ABE'S EXODUS
GT/ODDWORLD INHABITANTS
AKCIÓ-KALAND
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 NOVEMBER



ÜZLETI HÍREK

A Crack Dot Com cég komoly pénzügyi bajban van. A cég tulajdonosa, Dave Taylor egy nyilatkozatot tett közzé az interneten keresztül, amelyben elmagyarázza a nehézségek mibenlétét. „A Golgotha fejlesztése közben egyszer csak elfogyott a pénzünk, de kölcsönt nem szeretnénk felvenni. Tudjuk, hogy vannak olyanok, akik a hír hallatán máris temetnek minket, de a team elhatározta, hogy fizetés nélkül is befejezi a játékot. Ketten voltak csak, akik ezt nem tudták vállalni, Gene és Stephen, akik most éppen új állást keresnek."

A Blizzard megerősítette, hogy tíz munkatársuk lépett ki egyszerre a cégtől, hogy saját fejlesztőcsapatot hozzanak létre. A távozók között van egy programozó, néhány rajzoló, egy web-oldal készítő és James Phinney, a Starcraft egyik producere. Mike Morhaine a következőket mondta a hirtelen távozásról: „Habár az összes személy, aki most elhagyta a céget, remek munkát végzett eddig, a Blizzard eddigi sikerei sem egy-egy személynek, hanem az egész csapatnak voltak köszönhetők. Célunk ezután is ugyanaz marad, mint akár tegnap, akár öt évvel ezelőtt: a legjobb játékokat szeretnénk csinálni a világon és ehhez meg is van a csapatunk. Azoknak, akik elhagyták a céget, további sikereket kívánok." Mike szerint a távozás csak a Warcraft II Platinum kiadását és a web-oldaluk frissítését lassítja le, a Diablo II, a Starcraft: Brood Wars, és két még meg nem nevezett játék készítésében nem lesz fennakadás.

Sokan távoztak az Ultima IX: Ascension fejlesztői közül, amikor megtudták, hogy a játék sokkal inkább fog hasonlítani a Tomb Raiderhez, mint a korábbi Ultima játékokhoz.

Az Interplay második negyedéves forgalma 40,7 millió dollár volt, ez a tavalyi év hasonló időszakához képest 98,6%-os emelkedést jelent. A cég tiszta nyeresége ugyanekkor 700000 dollár volt. Tavaly ugyanebben az időszakban 10 millió dollár veszteséget termeltek! Ebből is látszik, a cég fejlődése töretlen.

A 3Dfx cég második negyedéves tiszta bevétele több, mint 9 millió dollár volt!

People's General

Az SSI készülő játékáról már beszámoltunk E3 tudósításunkban, de úgy éreztük, nem ártana egy kicsit részletesebb beharangozó a közeljövő egyik sikervárományosáról. A sztori ismerős: a Szovjetunió széthullása után nem maradt egy vezető hatalom sem Ázsiában. A 21. század elején Kína úgy dönt, eljött az ő ideje, és támadásba lendül észak felé. Az emberek szinte észre sem veszik és már nyakukon is a Harmadik Világháború.

A People's General lesz a második játék (a Panzer General 2 után), amelyik az SSI living battlefield rendszerét használja. Habár a játék a jövőben fog játszódni, a készítők mindent átvettek a PG2-ből, ami már egyszer bevált: a játékrendszert, a kezelőfelületet és a játék stílusát. A programban szereplő összes térkép eredeti Közép-, Kelet-, és Délkelet-Ázsiai felvételek alapján készült, amelyeket a készítők kézzel retusáltak át. Minden hatszögletű mező körülbelül három kilométernyi területnek felel majd meg, minden kör pedig 12 óra történéseit öleli fel (ez azt jelenti, hogy a PG2-vel ellentétben lesz éjszakai harc is). Érdekes, hogy egységeinkhez segéderőket rendelhetünk, amelyek segítségével valamilyen feladatot könnyebben tudnak végrehajtani, pl. büntetés nélkül kelhetnek át a folyón.

A People's Generalban 19 ország több, mint 200 különféle harci járműve kapott helyett. A legnagyobb természetesen Kína, de jelen lesz még többek között az Egyesült Államok, a Független Államok Közössége, Németország, Franciaország, az Egyesült Királyság, Észak- és Dél-Korea, Ausztrália, Vietnám és Malajzia is. A játékos a nagyobb hatalmak hadseregeit irányíthatja, míg a kisebb országok segéderőket biztosítanak az ütközethez. Ezeket nem szabad lebecsülni, mert igen fontos támogatást jelenthetnek. Észak-Korea pl. a háború legelején csatlakozik Kínához, ennek eredményeképpen Dél-Korea azonnal a FÁK és az USA oldalára áll.

A játék producere, Rick White szerint a programban szereplő legtöbb egység már működő harci eszközökön alapszik, de lesznek még fejlesztés alatt álló és teljesen kitalált fegyverek is a People's Generalban. Viszont kémiai, biológiai és nukleáris fegyverek, valamint vízi egységek nem kerültek a játékba. A People's General is prototípus egységekkel jutalmazza a játékost, ha jól teljesít egy pályán, de a PG2-vel ellentétben ezek a járművek később már nem vásárolhatók meg, ezért különösen lényeges, hogy minél jobban stratégiázzunk.

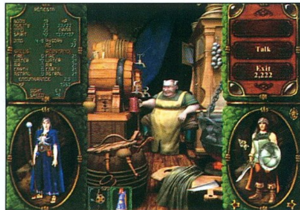


PEOPLE'S GENERAL
MINDSCAPE/SSI
HAGYOMÁNYOS STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 NOVEMBER

Rage of Mages

Hamar világossá vált mindenki számára, hogy az oroszok nagyon tudnak programozni. A RAR, a DOS Navigator vagy a Volkov Commander mind-mind ezt hirdette. Játékprogramok fejlesztésében még nem járnak az élvonalban, de most itt van egy újabb mű keletről: a Rage of Mages. A játék kezdetekor választhatunk, hogy harcossal vagy mágussal szeretnénk-e lenni. A harcos karakter természetesen a fegyveres küzdelemben jártas, ezt támasztja alá, hogy öt gyilkoló eszköz közül választhat a játék legelején: kard,





balta, kalapács, dárda, íj. Mindegyiknek megvan az előnye és a hátránya, így pl. az íjjal tudunk csak repülő ellenségekre támadni, viszont igen kellemetlen, amikor a csata hevében elfogy a nyílvessző...

A varázslók pontosan a harcosok ellentétei, ők a játék elején a mágia négy eleméből választhatnak egyet, amelyben különösen járatosak lesznek (tűz, víz, föld, levegő).

Az egyelőre még csak egyfős „csapathoz" négy másik karakter csatlakozik, és rövidesen kezdetét is veszi a nagy kaland. A térképen való mozgás és a csata leginkább a Warcraft 2-re emlékeztet, a játék emiatt érdekes átmenetet képez az RPG-k és a real-time stratégiai játékok között. Természetesen a játék tartalmazni fog minden olyan elemet, ami a „hagyományos" RPG-kre jellemző: karaktereink fejlődnek, egyre erősebb felszerelésünk lesz stb.

A játék érdekessége, hogy Oroszországban már áprilisban megjelent. A készítők már csak az angol fordításon dolgoznak.

RAGE OF MAGES
MONOLITH/NIVEL ENTERTAINMENT
RPG/STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 OKTÓBER

LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT

- **Vírust találtak** a Wargames végleges verziójában! Szerencse a szerencsétlenségben, hogy nem a főprogramot, „csak" az elektronikus regisztrációt végző kódot fertőzte meg a Win32/Marburg vírus. A cég igen gyorsan reagált a rossz hírre, a játék hivatalos site-járól (www.wargamesmgm.com) már letölthető a károkozót kiirtó program.
- **A Command & Conquer sorozat** legújabb részéhez, a Tiberian Sunhoz kapcsolódó hír, hogy nemcsak számítógépre készül el, hanem a mozivásznon is meg fog jelenni. A sci-fi filmet a Spelling Entertainment Group (Beverly Hills 90210) fogja elkészíteni.
- **Szintén a Tiberian Sunhoz kapcsolódó hír**, hogy a küldetések között hallható eligazító szöveget olyan színészek tolmácsolásában hallhatjuk, mint James Earl Jones (Darth Vader hangja a Csillagok háborújában) és Michael Biehn (Aliens, Terminator).
- **A Starcraftból** 3 hónap alatt már több mint egymillió példányt adtak el.
- **Az 1998 első félévének eladási top-listájában** nincs sok meglepetés, a Deer Hunter-láz még mindig tombol, érdekesség, hogy az első tízben még további két „vadász-játék" került be.

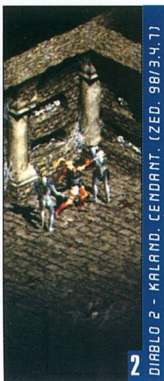
1 Deer Hunter *(GT Interactive)*
2 StarCraft *(Cendant Software)*
3 Myst *(Brøderbund)*
4 Titanic: Adventure Out of Time *(Cyberflix)*
5 Flight Simulator 98 *(Microsoft)*
6 Riven: The Sequel to Myst *(Brøderbund)*
7 Quake II *(Activision)*
8 Cabela's Big Game Hunter *(Head Games Publishing)*
9 Wild Turkey Hunt *(GT Interactive)*
10 Age of Empires *(Microsoft)*

Várólista

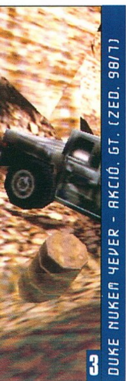
Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség; amelyeknek már megjlenés előtt biztosított a sikere? Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely egyelőre a szerkesztőség véleményét tükrözi, de később természetesen a Ti véleményetek alapján fog alakulni. Szavazataitokat várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-n.



1 TIBERIAN SUN - STRATÉGIA. VIRGIN. (ZED. 98/4.1)



2 DIABLO 2 - KALAND. CENDANT. (ZED. 98/3.4.1)



3 DUKE NUKEM 4EVER - AKCIÓ. GT. (ZED. 98/1)



4 CARMAGEDDON 2 - AKCIÓ. SCI. (ZED. 98/1.7.9)



5 DAIKATANA - AKCIÓ. EIDOS. (ZED. 98/1)



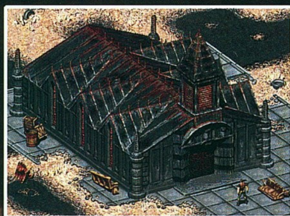
6 DUNGEON KEEPER 2 - STRATÉGIA. EA. (ZED. 98/1.8)



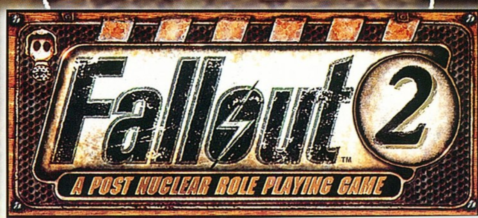
7 SIN - AKCIÓ. ACTIVISION. (ZED. 98/2.6)



8 AGE OF EMPIRES 2 - STRATÉGIA. MICROSOFT. (ZED. 98/1)






Fallout 2
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

STARSIEGE: TRIBES

Nyilván sokan emlékeznek a Sierra/Dyamix duó óriásrobotos játékaira, az Earthsiege első és második részére. A harmadik rész – ami a Starsiege névre hallgat -, hamarosan az üzletekbe kerül, erről az augusztusi ZED-ben olvashattatok egy előzetest.

A Tribes története a Starsiege után 1000 évvel játszódik, az emberek felfedezték az utazásnak egy igen gyors módját és egyre többen hagyják el szülőbolygójukat. Ezek a csoportok lassan megszakították egymással minden kapcsolatot és általában harcolniuk kell életben maradásukért azon a helyen, ahol megpróbálnak letelepedni.

A játék kinézetében átmenetet képez a Tomb Raider és a Quake között (attól függően, hogy milyen nézetet választunk) és egyjátékos üzemmódban nem más, mint egy akciójáték, ahol a célunk az összes ellenség lemészárlása. Multiplayerben azonban az egész egy körökre osztott stratégiai játék lesz, ami már jóval érdekesebben hangzik. Minden ember a csapat egy-egy tagját irányítja különböző bevetéseken keresztül.

A grafika akár akció, akár stratégiai módban meggyőző lesz, a játék alapból támogatni fogja a Glide-ot (SLI módban is), az OpenGL-t és a Direct3D-t. A megfelelő látványhoz hozzájárul majd a dinamikus fényforrások és a színes árnyékok kezelése is.

Érdekes ötlet a kétfajta játék ötvözése, de hogy ez mennyire fog a fogyasztóknak tetszeni, az még a jövő zenéje...





STARSIEGE: TRIBES
AKCIÓ, STRATÉGIA
SIERRA/DYNAMIX
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 VÉGE
DEMO ZED-CD 98/9

TOP LISTA

Sokak kérésének engedve, ezentúl lesz játék-toplista a ZED-ben. A sorrend három ismertebb külföldi (PC Gamer, PC Zone, PC Format) és négy magyar (576 Kbyte, PC Guru, PC-X és természeten a ZED) játék-magazin által kiosztott osztályzatok átlagolása alapján született, az utóbbi fél évben megjelent játékokat tekintve. Ezzel párhuzamosan indul olvasói toplistánk is, szavazataitokat várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27, címre vagy e-mailben pczed@zed.hu-ra!

	JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	HOL OLVASHATSZ RÓLA?
1. (-)	UNREAL	AKCIÓ	GT	98/2,3,6,9
2. (-)	FINAL FANTASY 7	KALAND	EIDOS	98/3,5,9
3. (-)	FORSAKEN	AKCIÓ	ACCLAIM	98/3,7
4. (-)	STARCRAFT	STRATÉGIA	CENDANT	98/2,4,5,6
5. (-)	WORLD CUP 98	SPORT	EA	98/5,6
6. (-)	JANE'S F15	SZIMULÁTOR	EA	98/4,5,7
7. (-)	MECHCOMMANDER	STRATÉGIA	MICROPROSE	98/3,5,7,8
8. (-)	CONFLICT: FREESPACE	SZIMULÁTOR	INTERPLAY	98/1,4,8
9. (-)	COMMANDOS	STRATÉGIA	EIDOS	98/5,8
10. (-)	INCOMING	AKCIÓ	RAGE	98/8

Screamer Sports Car Racing

A Screamer név már egyfajta garanciát jelent az autóversenyes játékok körében. Nem véletlen, hogy a jogokat birtokló Virgin következő autós programját is szeretné az ismert „márkanévvel" megtámogatni, annak ellenére, hogy a játéknak semmi köze nincs az előző Screamereket programozó olasz csapathoz a Milestone-hoz. A program nevéből is kiderül, hogy különböző sportkocsikkal kell versenyeznünk, mindezt olyan eredeti helyszíneken, mint Laguna Seca, a Las Vegas Motor Speedway, vagy a Sebring International Raceway. Dolgunkat a váltakozó időjárási körülmények és a gép által mesterien irányított autók fogják nehezíteni. A melegebb helyzeteket szabadon állítható kameranézetből nézhetjük vissza. A program az összes fontosabb 3D rendszert támogatni fogja.

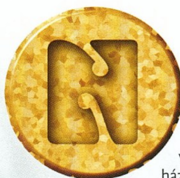




SCREAMER SPORTS CAR RACING
VIRGIN/ISI
AUTÓSZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 OKTÓBER

Így készül a Test Drive 5

▼ Electronic Arts/Accolade



ewcastle határában fekvő kis kétemeletes sorházról senki sem gondolná, hogy odabent a világ egyik legismertebb autós sorozatát készítik. Látszólag ez is csak egy vörös téglás épület a sok közül, ezen a környéken még a ház előtt parkoló sportkocsik látványa sem annyira szokatlan. A tiszteletbeli lakók – összesen úgy húszan – mind a Pitbull Syndicate alkalmazottjai. A Test Drive 5 mellett egy PSX-re készülő snowboard játék fejlesztési munkái is itt folynak. A földszinten és az emeleten a munkamegosztás alapján két különálló, mégis összetartozó közösség dolgozik, ide pillantunk most be egy fényképezőgép segítségével.



Július közepén ellátogattunk az Accolade fejlesztőbázisára, hogy első kézből számolhassunk be a Test Drive 5 fejlesztési munkálatairól. A programot a Pitbull Syndicate fejleszti, ugyanez a csapat készítette a nagysikerű sorozat negyedik részét is.

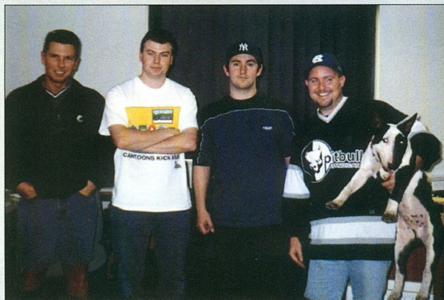
Odafent a sötétítő függönyöknek köszönhetően kellemes félhomály uralkodik. A sarokban egy hatalmas akvárium árválkodik és egykoron lehetett a szobában egy tárgyalóasztal is, ez azonban mostanra már eltűnt a fejlesztés hosszú hónapjai alatt rápakolt papírhalom alatt. A gépek környékén, a polcokon, a tárva-nyitva álló szekrényekben – és sok helyen a földön is – látszólag minden különösebb rendezőelv nélkül hegyekben állnak a CD-k, így békésen pihenhetett egymás mellett a Need for Speed 2 és a Metallica legutolsó albuma. A falak egy részét tervek, rajzok és hatalmas piros számokkal felpingált határidők borítják, a gépek környéke azonban szigorúan magánterületnek számít. Volt, aki gyönyörű hölgyek képeit ragasztotta az őt megillető pár négyzetméteres területre, de olyan is akadt, aki alien-figurákkal aggatta tele a rá eső falat. Talán nyolc gép lehetett a szobában, de ezek közül legalább kettő megállás nélkül számolt. A maradék haton folyamatosan dolgoztak a grafikusok és 3D tervezők – legalábbis amikor éppen nem Unrealben vadásztak egymásra a srácok...

A földszinti helység az emelet képének éppen az ellentéte. A kóderek birodalma fényárban úszik, és habár a CD-k itt is szanaszét hevernek, az egész mégis inkább iroda benyomását keltette. A fal mellett körbefutó asztalon egymás mellett álltak a PC-k és a PSX-ek. Érdekes módon székből kevesebb volt, mint monitorból. Mint később kiderült, ez nem véletlen, hiszen a programozók közül néhányan egyszerre több gépen is dolgoznak, így gurulós székeiken könnyebben tudnak mozogni a munkaállomások között. Nyár eleje óta ebben a szobában tevékenykednek a játéktesztelők is, és ha mindez még nem lenne elég, természetesen itt van Slade, a névadó pitbull vacka is.

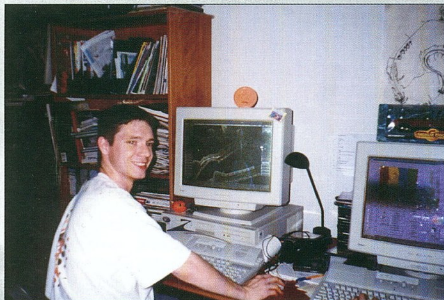


A KÉT „SLADE" – ROGER „SLADE" ANDERSON AZ AMERIKIAI PRODUCER ÉS SLADE A PITBULL

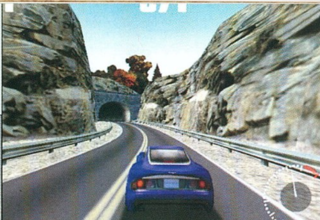


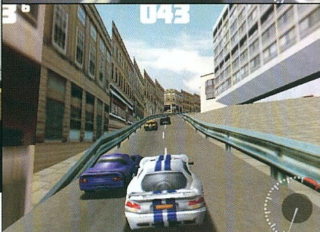


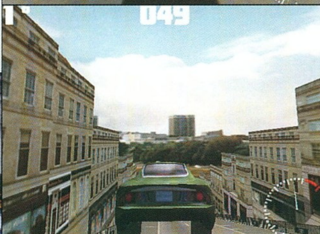
A csoportkép két szélén a producerek, Steve Allison és Roger Anderson, középen pedig a fő programozó és a Pitball Syndicate főnöke, Richard Beston. No és persze a jámbor Slade...



Jonathan Kay, a pályatervező néha 2 hónapon keresztül dolgozik egy helyszínen







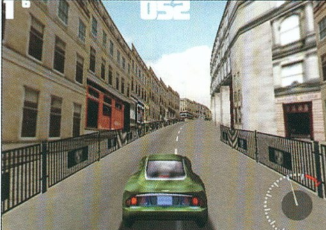
A pályák 3D megformálásáért az a Jonathan Kay a felelős, aki a Test Drive sorozat előző epizódjain is a 3D elemek kialakításán dolgozott. Az ötödik részben összesen 19 helyszínen versenyezhetünk, így például száguldozhatunk a Vörös téren vagy a sidney-i operaház előtt. A pályákat Softimage segítségével készítik, eredeti fényképfelvételek felhasználásával. Ez lényegében úgy történik, hogy a csapat tagjai elutaznak a helyszínre és ott jó turista módjára lépésről lépésre végigfényképezik a házakat. Példának okáért a moszkvai túra két hétig tartott, ennyi idő kellett ugyanis az összes fontosabb jellegzetesség rögzítéséhez. Ezután jön a nehezebb feladat, a kész felvételek alapján ugyanis el kell készíteni a pályákat. Helyszínenként ez akár 6-8 hétig is eltarthat, az eredmény azonban minden munkát igazolni látszik. Jon már több, mint egy éve versenypályákat gyárt, így elmondása szerint mindig az a legélvezetesebb pillanat, amikor egy-egy elkészült alkotását CD-re írva végre felrakhatja a polcra...

David Taylor foglalkozik a 2D-s megjelenítéssel, azaz a különböző textúrák kialakításával. Legyen az autó vagy valamilyen pályaelem, neki kell úgy feldolgoznia a rendelkezésre álló anyagokat, hogy az a 3D modellezők számára is használható legyen. A korábban már említett moszkvai kiránduláson is ő készítette azt a néhány tucat tekercsnyi képet, aminek alapján aztán a későbbiekben Jonnal közösen kialakították a Vörös teret. Hasonlóképpen a programban szereplő több, mint 40 autóról is részletes felvételek készültek, néha az eredeti kocsi, néha annak modelljei alapján, de az is gyakran előfordult, hogy a gyár által küldött tervezői katalógus szolgált kiindulópontként. David korábban a Test Drive sorozat előző epizódjai mellett a Destruction Derby 2 elkészítésén is dolgozott, így nagy tapasztalata van ebben a munkában. Külön érdekesség, hogy a grafikai munkálatok egy részét mind a mai napig egy Amiga 1200-as gépen végzi, elmondása szerint részben megszokásból, részben pedig mert bizonyos feladatok ellátására ezen a gépen még mindig jobb szoftverek állnak a rendelkezésére. A játékosok bánatára – és az ő szerencséjére – az autógyártó nagyvállalatok ezúttal sem járultak hozzá az „autótörés-



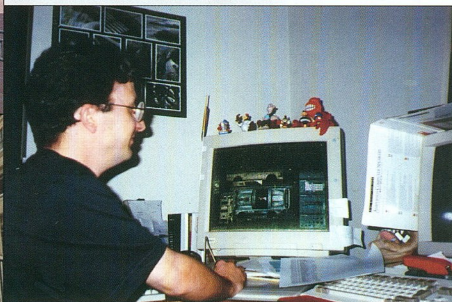
hez" (vagyis karambolozni lehet, de az autók nem sérülhetnek), így a megrongálódott alkatrészek ábrázolásával már nem kell foglalkoznia.







Az elkészült 2D textúrák Steve Dietzhez kerülnek, ő dolgozik az autók és az egyéb 3D tereptárgyak végleges megjelenítésén. Prózaian fogalmazva: ő feszíti rá a textúrákat a 3D vázakra, hogy aztán a tárgyak úgy nézzenek ki a játékban is, akár a valóságban. Steve gépén is a Softimage dolgozik, egy 270-280 poligonból álló autó kimunkálása kb. 2-3 napot vesz igénybe. Minden egyes fával, lámpaoszloppal és szoborral külön-külön meg kell küzdenie, hogy aztán az eredményt visszaküldje Jonnak, aki véglegesíti az adott pályát. A Test Drive 5-ben szereplő közel negyven autó közül 27-et hivatalos licensz alapján másoltak le a fejlesztők, vagyis ezeknek a típusoknak a legapróbb részletekig egyezniük kell az eredetivel. Csak ízelítőképpen: lesz a játékban Dodge Viper, Ferrari, Porsche sőt, egy 1967-es Pontiac GTO is. Trabant-licenszről egyelőre nincs hír, bár valószínűleg egy Eastern European Edition nem csak kis hazánkban lenne népszerű...



David Taylor éppen egy Corvette textúráin dolgozik



Steve Dietz fejlesztők többségéhez hasonlóan éjszaka szeret dolgozni

Miközben a grafikai elemek készülnek az emeleten, a földszinten sem tétlenkednek a programozók. Az autók mozgását leíró fizikai modell elkészítése több, mint négy hónapot vett igénybe, csak ezután térhettek rá a különböző speciális látványeffektek kialakítására. A programban éjszakai vezetés is lesz, a lámpák fénycsóvája különösen szép. Az időjárás változásai is szerepet kaptak, érdekes látvány, ahogy külső nézetből nyomon követve autónkat az esőcseppek a képzeletbeli kamerán kenődnek szét. Természetesen az egyéni versenyek mellett játszhatunk majd bajnokságot is, eredményeinket pedig a legváltozatosabb statisztikák segítségével ellenőrizhetjük. Nyolc kameranézet közül választhatunk, a visszajátszás alatt pedig egy egészen különleges nézőpontból (amolyan Screamer-szögből) is élvezhetjük száguldásunkat. Autónkat kedvünkre átfesthetjük és a szokásos többjátékos üzemmódok mellett egy gépen, osztott képernyős megoldást választva is versenyezhetünk barátaink ellen.

Ott tartózkodásunk alkalmával többször is elhangzott, hogy a Test Drive 5 nem szimulátornak készül, inkább „autós akciójátéknak" nevezhetnék, ahol a hangsúly a száguldáson, és ezzel együtt a szórakozáson van. Utolsó információink szerint a stílus kedvelőinek még októberig kell várniuk a prog-



ACTIVATE 98

Már az E3-on is rebesgették, de csak júniusban vált biztossá, hogy az Activision nem vesz részt az őszi ECTS-en. Nincs bemutatásra érdemes termékük, vagy esetleg a kiállítás költségei túl nagyok? Aligha erről van szó. Egyszerűen az történt, hogy az Activision vezetői egészen újszerű és ugyanakkor rendkívül hatékony megoldást találtak ki termékeik bemutatására. Augusztus elején megrendezték Dublinban a saját kis ECTS-üket, amelyen csak és kizárólag Activision termékeket mutattak be. Az eseményre meghívták Európa vezető számítástechnikai magazinjait, és így az újságírók személyesen is találkozhattak a fejlesztőkkel, ráadásul minden játékra jutott egy teljes óra. Ennyi idő már elegendő ahhoz, hogy némi képet kapjon az ember a készülő remekművekről, különösen annak tükrében, hogy az ECTS-en egy-egy játékra alig pár perc jut. A rendezvényen körülbelül nyolcvan újságíró vett részt, és érdekesség, hogy Románia kivételével minden szomszédunk képviseltette magát. Magyarországról a ZED magazin és a PCX magazin kapott meghívást az eseményre. A bemutatókra egy Dublin határában egy ódon kastélyban volt. Minden nagyobb teremben elhelyeztek egy gépet néhány karosszék társaságában, és így a fejlesztők és producerek nyugodt körülmények között, saját maguk mutathatták be játékaikat.





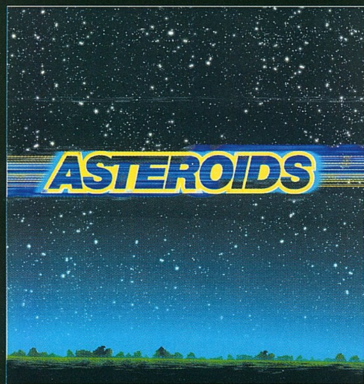




A stáb (balról jobbra): Matt Candler (Third World), Zak Norman (Interstate '82), Greg Borrud (Dark Reign II), Seth Gerson (Asteroids), Michel Kripalani (Beneath), Peter Mack (Quake II: Ground Zero), Dave Georgeson (Heavy Gear II), Cecilia Barajas (Civilization: Call to Power), Dan Freed (Heretic II).



Ezek az ír tehenek úgy fekszenek a fűben, mint a nyulak: a jobb oldali talán éppen ugrani készül...





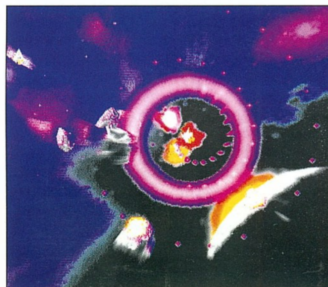


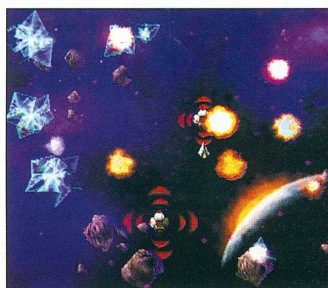
Vannak, akikben az Asteroids név régi szép emlékeket idéz fel elmosolyodnak, mások pedig még csak nem is hallottak erről a klasszikusról. Egyeseknek ez volt az első játéka, de akadnak olyanok is, akik már nosztalgiázás közben is csak valamelyik utódjára emlékeznek. Akár egyik, akár másik csoport számára, de az Activision úgy gondolta, hogy a rendkívül sikeres Atari Pack után itt az ideje egy másik nagy öreg felelevenítésének.

Sokan és sokféleképpen hívták már ezt a játékot, C64-en Meteors, Spectrumon pedig Planetoids néven vált ismertté, és most itt a '98-as verzió az eredeti Asteroids címmel. A játék rendkívül egyszerű, a képernyőn száguldozó szikladarabokat kell különböző fegyverekkel apróbb darabokra lőni, majd teljesen eltüntetni. A dolog érdekessége, hogy ami jobboldalt kimegy a képernyőről, az baloldalt visszajön. Ismerősen hangzik? Sokunk kedvenc játékáról van szó, rengeteg ötletes újítással gazdagítva.

Természetesen minden 3D (még a háttér is mozog), különböző fegyvereket (mint például aknarakó) vehetünk fel, az aszteroidákat pedig bekergethetjük fekete lyukakba is. Ezen felül azonban minden a régi, sok pálya, egyszerű – de nem könnyű – játékmenet, rengeteg élvezet. Az Asteroids kétségtelenül leköti az embert egy darabig. A kérdés csak az, hogy vajon ez elegendő-e a sikerhez?









Egyelőre még kezdeti stádiumban van a Dark Reign folytatása, alig hat hónapja dolgoznak rajta. A bemutatott verzióban ugyan már látni lehetett a legalapvetőbb irányelveket, de hogy a kész játék – mely a tervek szerint csak 1999 nyarára kerül a boltokba – milyen lesz, azt még igen nehéz lenne megjósolni. Az mindenesetre már most is biztos, hogy a legújabb trendnek megfelelően minden teljesen 3D-s lesz.



Greg Borrud, a Dark Reign II-t fejlesztő Pendamic Studios igazgatója

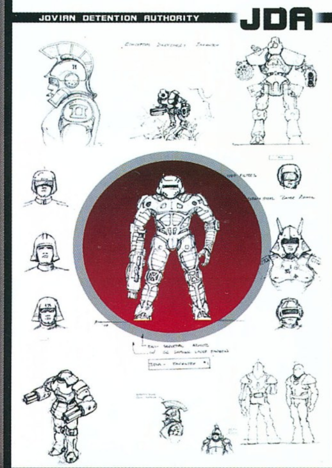
Greg Borrud – a project vezetője – esküszik rá, hogy a 3D nézőpontot ki is lehet majd használni, idézem: „nem csupán arra szolgál, hogy a Voodoo izzadjon egy kicsit".

A Dark Reign 2 továbbra is valósidejű stratégia, de az első résztől eltérően itt inkább a gyalogos egységeken lesz a hangsúly. A katonákat külön gonddal formázzák meg, kiemelten ügyelve a részletekre. Mindenki kúszik és mászik, vetődik, sőt, különleges szituációkban különlegesen is viselkedik. Nagyon mókás volt például, amikor embereink egy kisebb tavon átgyalogolva puskájukat mindvégig a fejük fölött tartották. A terepviszonyokat is intelligensebben lehet majd kihasználni, nem ritka, hogy a fiúk az arányos méretű fák és házfalak mögött keresnek menedéket a rájuk zúduló áldás elől. A tervek szerint valamilyen formában egységeink fejlődhetnek majd, sőt, átvihetjük őket későbbi pályákra is.

A kameranézeteket kedvünk szerint állítgathatjuk, és természetesen bármelyik egységünk – sőt, akár egy lövedék – szemszögéből is megcsodálhatjuk a tájat. Az időjárás és a napszakok is változnak, ez utóbbi a Dark Colonynál látott módon befolyásolhatja a harcoló felek képességeit. A három szintű MI-nek (stratégiai, szakasz és egység) köszönhetően egyébként embereink olyan dolgok elvégzésére is képesek lesznek, mint például sebesült társaik fedezése és kimenekítése a tűzvonalból.

A tervek szerint 20 küldetés kerül a játékba, és természetesen ezeket egy összefüggő történet köti majd össze. A programhoz már kész a könnyen kezelhető pályaszerkesztő, bár ez – akárcsak a Dark Reign 2 többi része – a következő egy év alatt várhatóan még igen sokat fog változni.

ACTIVATE98
DARK REIGN 2
VALÓSIDEJŰ STRATÉGIA 3D-BEN
1999 NYÁR



Új játékkategória születésének lehetünk tanúi várhatóan valamikor január/február környékén, ekkor jelenik meg ugyanis a Third World, az első real-time RPG, vagyis valósidejű szerepjáték. Azon persze lehetne vitatkozni, hogy tényleg ez lesz-e az első ilyen játék, ahhoz viszont kétség sem férhet, hogy a megvalósítás szempontjából mindenképpen újszerű az ötlet. A 3D megjelenítést használó programot nem titkoltan az Incubation inspirálta; az egyetlen látványos különbség a két program között, hogy míg az előbbi körökre osztott harcrendszert használ, addig a Third World a valósidejű harc mezsgyéjén próbál szerencsét.

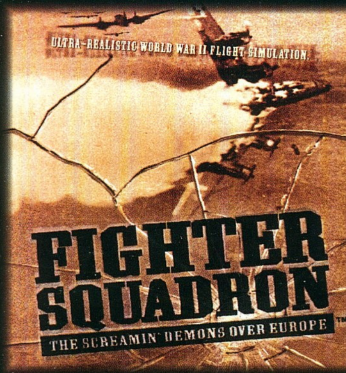
A játékban egy zsoldos csapatot irányíthatunk, ezzel kell kb. 20 küldetést teljesítenünk. Embereink a küldetések alatt fejlődhetnek, sőt, akár szintet is léphetnek. Valószínűleg innen ered az utóbbi időben ismét régi fényében tündöklő RPG meghatározás, no és persze azt sem szabad elfelejteni, hogy bizonyos helyeken csak a csapat megfelelő tagjának speciális képességét felhasználva lehet továbbjutni. Ezen felül azonban szívesebben sorolnám a real-time stratégia/akciójáték kategóriába a programot, annál is inkább, mivel ötfős csapatunk irányításához inkább az egér mozgatásában kell otthon éreznünk magunkat, mintsem a varázslatrendszer átláthatatlan útvesztőjében.

Maga az akciórész igen látványos, lényegében minden pályán található tárgyat fel lehet robbantani, ez alól nem kivétel még saját karunk sem. Sebaj, jó pénzért van bionikus pótlás, és az sem kizárt, hogy a végén még jól is járunk a cserével. A pályák között látványos átvezető animációk lesznek és természetesen nem maradt ki a többjátékos támogatás sem (ez utóbbi is egy tipikus RPG jellemző, nemde?).



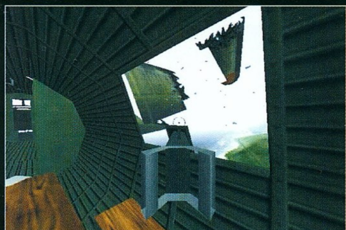


ACTIVATE98
THIRD WORLD
VALÓSIDEJŰ SZEREPJÁTÉK 3D-BEN
1999 JANUÁR/FEBRUÁR
ELŐZETES CD









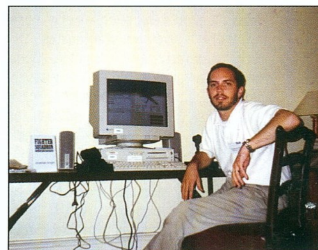


A Fighter Squadron egyike lesz a késő ősszel megjelenő második világháborús repülőgép-szimulátoroknak. A programban szereplő 40 küldetést Észak-Afrika partjai mentén, a Csatorna felett és a Rajna vidékének légterében kell teljesítenünk.

Mindenkiben joggal merülhet fel a kérdés, hogy a program vajon mennyivel lesz több, mint a vele egyidőben megjelenő hasonló jellegű alkotások. Nehéz pontosan meghatározni, de az biztos, hogy a repülési modell, egészen pontosan a gépek sérüléseit számoló rutin félelmetesen jól sikerült. Egy vadászrepülő nem kevesebb, mint 30 különböző részen sérülhet meg, és ezek mindegyike kihatással lehet gépünk repülési tulajdonságaira. Más szóval – akárcsak a valóságban - nem mindegy, hogy hol találnak el, így egy-egy küldetés után akár a Memphis Belle-t is eljátszhatjuk. Sikertelen leszállásnál letörhetjük a propellereket, elgörbíthetjük a futóművet, kilőhetjük a pilótafülke ablakát, sőt, bombázóknál a faroklövész Sean Connery módra a gép farkát is ledarálhatja.

Hasonló részletességgel készítették el a világot életre keltő tereptárgyakat is, a legjelentéktelenebb katonai terepjárótól kezdve az alpesi tehénig minden igen élethűen festett. Dover jellegzetes fehér sziklái magukért beszéltek, akárcsak a Rajna hídjai. A programban egyébként tíz géptípussal (négy német, három-három angol és amerikai) repülhetünk, és hosszú idő óta ez az első olyan második világháborús szimulátor, ahol végre egy bombázó pilótafülkéjébe is beülhetünk. A légiharc hevében bármikor átszállhatunk egy másik, szimpatikusabb vadászgépbe, sőt, bombázó esetében a különböző posztok között is váltogathatunk.

Ebből adódik a program egyik legnagyobb hiányossága is, miszerint nem áll módunkban saját pilótát indítani, nem harcolhatjuk végig egy hőssel a háborút.



Jonathan Knight, a Fighter Squadron főtervezője

Hadjáratot sem kezdhetünk, de még csak a küldetések sem függenek össze. Ott van viszont kárpótlás gyanánt a remek küldetésszerkesztő, aminek a segítségével minden légi és földi tereptárgynak feladatokat generálhatunk. Ez alól nem kivétel semmi, bár nehezen tudom elképzelni, hogyan segítheti küldetéseinket egy rendkívül agresszív, jól képzett, ugyanakkor végletekig lojális tehén…

Ami pedig a hadjárat hiányát illeti, reménykedjünk. Az Európa országaiból összesereglett csaknem száz újságíró mindenesetre egy emberként követelte a változtatást, nem kizárt, hogy az Activision vezetői megszívlelik a tanácsokat, és mire a program a boltokba kerül, már egy „Start New Career" pont is megjelenik a főmenüben.

ACTIVATE98
FIGHTER SQUADRON
REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR
1998 NOVEMBER



Szakmai körökben nem titok, hogy az Activision jelenlegi piaci pozícióját elsősorban a 96 őszén megjelent Mechwarrior 2-nek köszönheti. A játékból befolyó több, mint 100 millió dolláros árbevétel már egy mozifilm esetében sem elhanyagolható, így aztán az sem meglepő, hogy a Mechwarrior jogokat birtokló FASA a harmadik részt már saját szakállára kívánta elkészíteni. Egy aranytojást tojó tyúkról persze senki sem mond le szívesen, így az Activision producerei azonnal egy másik óriásrobotos univerzum után néztek.

A kompromisszumos megoldás Terra Nova világa volt, erre épült a cég tavaly őszén megjelent Heavy Gear című játéka, és ugyanez a világ az alapja a karácsony magasságában várható Heavy Gear 2-nek is. Mivel az első rész eladási eredményei meg sem közelítették a Mechwarrior 2 diadalát, a folytatás elkészítésével nem csupán egy újabb „bőr" lehúzása volt a cél. Ezúttal inkább egy olyan robotszimulátort szerettek volna elkészíteni, amely minden szempontból méltó lehet a néhai nagy öreghez.

Dave Georgeson, a Heavy Gear II producere

Éppen ezért a Heavy Gear 2-höz egy teljesen új 3D rendszert készítettek, amelyet a fejlesztők munkacímen Dark Side Engine-nek neveznek. A látottak alapján az új rendszer mérföldekkel veri a Heavy Gear motorját, még a legmozgalmasabb szituációban sem szökkent a sebesség 60 fps alá. Persze ehhez a teljesítményhez megfelelő hardware-támogatásra is szükség lesz, olyannyira, hogy a program kizárólag 3D gyorsítókártyákkal működik majd. Persze ennek vannak komoly előnyei is, hiszen a processzornak több ideje marad „fontosabb" feladatok elvégzésére, mint például a fizikai modell számolása vagy a mesterséges intelligencia felhasználása.

Ha már itt tartunk, érdemes megemlíteni, hogy az MI-t január óta fejlesztik, és mostanra sikerült elég szép eredményeket elérniük. Az ellenfél egységei például képesek egymást fedezni, szükség esetén erősítést hívni, sőt, korábbi tapasztalataik alapján megváltoztathatják támadási stratégiájukat. Prózaibban kifejezve: ha egyszer már sikeresen kivégezték egyik egységünket rakétavetővel, akkor valószínűleg a következőkben is azzal próbálkoznak majd. Viszont ha ez nem vezetett eredményre, más megoldások után néznek.

A leglátványosabb teszt az volt, amikor egymás után hússzor két ötfős csapatot eresztettek egymásnak. Mindkét társaságot a gép irányította, az eredmény pedig minden esetben más és más taktikai elgondolásokat használó robotok összecsapása volt. Persze az már egy másik kérdés, hogy mindebből a játékos mennyit fog érzékelni, a fegyverek mellett mennyire lesz szükségünk ördögi taktikákra. A lehetőség mindenesetre adott, akárcsak egy felülnézetes taktikai térkép, amelyen mind saját egységeink, mind pedig a (felderített) ellenfél mozgását nyomon követhetjük és innen irányíthatjuk csapattársainkat is.

A hangsúly a taktikai elemek ellenére is elsősorban az akción lesz, így például a fejlesztők nagymértékben leegyszerűsítették az ilyen játékokban már megszokottnak számító erőforrás-gazdálkodási részt. Nem kell a lőszerrel és az egyéb felszerelési tárgyakkal spórolnunk, legalábbis nem olyan mértékben, mint az első részben. A hadszíntéren persze gyűjtögethetünk érdekes dolgokat az ellenféltől, vagyis robotunkat továbbra is kedvünk szerint építhetjük majd át.

A csatamezők mind látványosabbak és változatosabbak lettek, külön szeretném kiemelni az éjszakai bevetések valamint a mocsár – pontosabban az iszap - nyújtotta „élvezeteket". Nagyon komoly fejlődés figyelhető meg robotunk mozgásán, képes guggolni, kúszni, oldalazni, futni és ugrani, talán csak a törökülés nem szerepel a repertoárjában. Ezentúl már az sem mindegy, hogy honnan kapunk találatot, hiszen masinánk egy komolyabb hátlövés hatására például menthetetlenül orra bukik.

Az előző részben mozijeleneteket is láthattunk a küldetések között, itt sem lesz ez másként, azzal a különbséggel, hogy a 3-4 percnyi hangulatkeltő Silicon animáció kivételével mindent a program saját 3D rendszerének felhasználásával készítettek. A történetnek semmi köze az első részhez, az egyetlen közös elem Terra Nova világa. Összesen 40 küldetést teljesíthetünk, ez azonban csalóka szám, hiszen a történet elágazásainak köszönhetően már 25 bevetés után végig lehet játszani a Heavy Gear 2-t. Akinek mindez kevés, annak ott a többjátékos üzemmód, amelyben egyszerre akár tizen is küzdhetnek egymással. Az összes ismert játékmódot (teamplay, CTF stb.) támogatja a program, sőt, a neten még a Starcraft rendszeréhez hasonló ranglista felállítását is tervezik.

ACTIVATE98
HEAVY GEAR 2
REAL TIME STRATÉGIA
1998 KARÁCSONY
ELŐZETES
CD







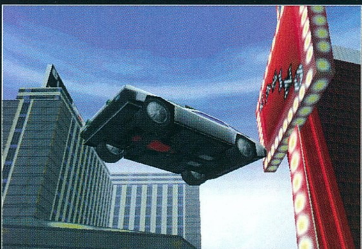


INTERSTATE '82



Képzeljük csak el a következő szituációt: Las Vegas utcáin javában folyik a kergetőzés amikor egyszer csak a menekülő Pontiac hatalmas fékezéssel megáll egy kis mellékutca előtt, az ajtaja felpattan és egy rosszarcú férfi ugrik ki belőle. Beszalad az utcába, mi pedig mit sem sejtve követjük az autónkkal. Akárcsak a filmekben, ellenfelünk ott áll az utca végében, rezzenéstelen kezével a revolverét pontosan ránk szegezi és hamarosan egy olyan sorozatot ereszt meg ránk, hogy – vesztünkre – muszáj félrerántani a kormányt…

A '97-es év egyik legeredetibb játéka kétségtelenül az Interstate '76 volt. A főhős, Grove szerepében végigautózhattuk Amerika sivatagait, miközben szinte megállás nélkül rosszfiúkra lövöldöztünk. Az egész leginkább a Starsky és Hutch-ra hasonlított, az 1999 tavaszára tervezett folytatás láttán azonban már inkább a Miami Vice jut az ember eszébe. A főszereplő az első részből megismert Taurus lesz, aki ugyan hatalmas pajeszát megőrizte a hetvenes évekből, haját azonban időközben egészen megkurtította.



Az Interstate '76 megjelenése óta eltelt év természetesen nem múlt el nyomtalanul a fejlesztők fölött, így látvány terén is '99-es színvonalra számítsunk. A környező táj sokkal látványosabb lesz, mint az első részben, így nem csupán a sivatagban, hanem Amerika egyéb vidékein is lehet majd száguldozni. Nem ritkák a városi pályák sem, Las Vegas utcáin haladva még a nagyobb kaszinók is felismerhetők lesznek. Valóra válik sokunk titkos álma, néha a filmekben látott módon kirakatokon is át lehet majd hajtani, sőt, csikorgó kerekekkel akár parkolóházakban is kergetőzhetünk.



Az előbb leírtak ellenére az Interstate '82 legnagyobb újítása, hogy hősünk ki tud szállni az autójából. Grand Theft Auto módra szerezhet magának egy másik járművet (legyen az akár motorbicikli vagy szemeteskocsi) és azzal folytathatja az üldözést – vagy a menekülést. Az első részben csak a kocsi sérült, itt viszont már a vezetőnek is lesz élete. Nem elég tehát egyszerűen ripityára lőni az autókat, a cél az, hogy a sofőr is jobblétre szenderüljön. Ebből adódik a többjátékos rész változása is, hiszen így bármikor átnyergelhetünk egy másik autóra, sőt, ha kedvünk tartja, akár autó nélkül is barangolhatunk az utcákon.



Zack Norman – a producer – le sem tagadhatná, hogy Kaliforniában él…

Ennek az újításnak köszönhetően sokkal „mélyebbé" és érdekesebbé válik a játék, hiszen a játékosok variációs lehetőségei úgyszólván végtelenek. Nem csupán a „nekem van nagyobb páncélom és puskám" alapelv érvényesül és ez már magában komoly szempont. Mindezek tetejébe a program technikai változásai is kiemelt figyelmet érdemelnek. A dinamikus fényhatások igazán látványosak, az autók pedig a tervek szerint látható módon sérülnek majd. A kocsi felborul, oldalára fordul, húzza a fényomokat és darabok esnek le róla.

A történet is legalább annyira jó lesz, mint az első részben, ráadásul éppen „előző önmagunkat", Grove-ot kell kiszabadítanunk elrablói markából. A program messze van még a befejezéstől, de már bemutatott állapotában is igen bíztatóan festett, érdemes lesz várni rá!

ACTIVATE98
INTERSTATE '82
AUTÓSZIMULÁTOR
1999 TAVASZ

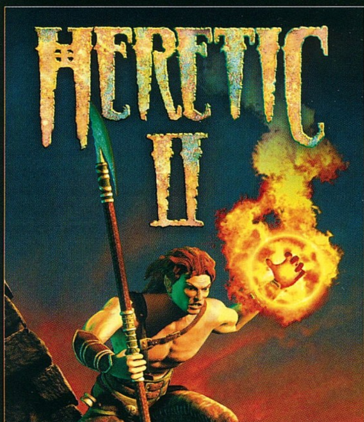


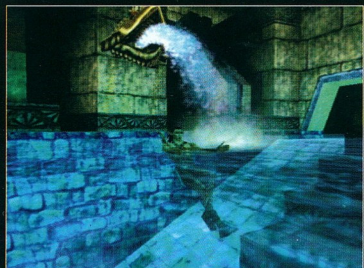


A Raven első komoly alkotása a jó pár évvel ezelőtt megjelent, fejlesztett Doom engine-nel készített Heretic volt. A Hexen, valamint a Hexen 2 tovább öregbítette a cég hírnevét, és a látottak alapján a karácsonykor boltokba kerülő Heretic 2-ben sem fogunk csalódni.

A program a Quake 2 3D rendszerének egy feljavított változatával készült, de - szemben a Raven korábbi játékaival -, külső nézetes megjelenítés felhasználásával. Lehet, hogy ez csak Lara Croft sikere miatt van így, bár a hivatalos magyarázat szerint „a főhős jó néhány olyan mozdulat – például szaltó, oldalra pördülés – elvégzésére is képes, ami 1st person nézőpontból nem igazán megvalósítható". Az eredmény mindenestre igen meggyőző, akárcsak a Hexen 2 esetében. Itt is megdöbben az ember, hogy mennyi mindent lehet kihozni a Quake 2 motorjából.

Természetesen itt is a Serpent Riderek állnak a háttérben, de hogy ezúttal pontosan mi okból is gonoszkodnak, egyelőre még maradjon titok. A játékmenet szempontjából komoly változás, hogy a fejlesztők szakítottak a korábbi programoknál már bevált HUB rendszerrel, azaz nem kell négy-öt pálya között bóklásznunk, hogy megtaláljuk a megoldást a továbbjutáshoz (ergo kevesebb töltögetési idővel számolhatunk). A rejtvények is egyszerűbbek lesznek, hiszen a hangsúly magán az akciórészen lesz. Azon az akciórészen, amely elsőre ugyan kicsit furcsának tűnhet, de rövid gyakorlás után rájön az ember, hogy nemcsak látványos, de fantasztikusan élvezetes is. A hagyományos fegyverek mellett rengeteg varázslattal is rendelkezünk, melyek közül néhány csak védekező, míg mások kifejezetten támadó célt szolgálnak. A legegyszerűbb tűzlabdától elkezdve, teleportáláson keresztül a csirkévé változtató varázslatig minden megtalálható a repertoárunkban. A Raven korábbi játékaiból ismert módon itt is kétféle lőszerünk lesz, ezekkel kell majd okosan takarékoskodni.





Hősünket rengeteg önállóan is mozgatható egységből építették fel a programozók (külön mozog például az alkarja és a kézfeje), ennek köszönhetően igen sok mozgáskombináció elvégzésére képes. A szokásos mozdulatok mellett fegyvereivel is egészen érdekes dolgokat tud művelni, egy bot segítségével például Szergej Bubka módjára átlendül néhány alacsonyabb termetű szörny felett. Ugyancsak látványos, ahogy a falról (vagy bármilyen függőleges tárgyról) lendületet véve hátraszaltót csinál. Érdemes kísérletezni a rendelkezésre álló eszközökkel, bizonyos tárgyak és/vagy varázslatok kombinációi ugyanis új mozdulatokat eredményezhetnek.

A történet egy furcsa vírus körül bonyolódik, mely hősünk egész világát megfertőzte.

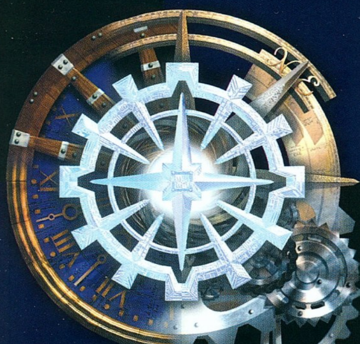
Nem csupán az egyes pályák látványa lenyűgöző (bár a falu a piactérrel nem akármi...), de a szörnyek is nagyon „élethűek", és ez nem csupán a 24 bites színmélységnek köszönhető. Jól sikerült találatok esetén röpködnek a végtagok, a robbanások után pedig minden csupa vér. Ez utóbbi móka ugyan nem tett rám igazán mély hatást, de maga a játék ettől függetlenül is olyan gyönyörű, hogy élmény egyszerűen csak barangolni a pályák között.

A Heretic 2 szinte biztosan '98 őszének egyik sikerprogramja lesz.









Sid Meier ugyan nincs a csapatban, a Civilization: Call to Power azonban várhatóan ennek ellenére is maximálisan megfelel a rajongók elvárásainak. Sokan azt gondolhatják, hogy egy kicsit talán elhamarkodott dolog ilyesmit leírni a program tényleges kipróbálása előtt, de én így is ki merem jelenteni, hogy ez a játék alighanem minden Civilization rajongó álmának megtestesülése lesz. Hogy miért? Alapjaiban ugyanaz, mint az előző részek, és emellett annyi fantasztikus új ötlet van benne, hogy már ez magában elegendő elegendőnek látszik a sikerhez.

Krisztus előtt 4000-től egészen időszámításunk szerint 3000-ig terelgethetjük civilizációnk útját; ez ezer évvel nagyobb időintervallum, mint amit az előző részek tartalmaztak. A nézőpont ugyanaz, az egységek azonban – az Age of Empires hatására – 3D-sek lesznek (3D kártya azért nem alapfeltétele a játéknak). Ennek hatására az apró animációk is élethűbben festenek, külön öröm látni egy tank és néhány kőbalta összecsapását. Tőlünk függ, milyen stratégiával próbáljuk érvényre juttatni akaratunkat, háborúzhatunk és kereskedhetünk, de egyéb indirekt (politikai és gazdasági) módszerekkel is próbálkozhatunk. Remek példa erre a hittérítés vagy későbbi korokban az ügyvéd, aki addig kavarja jogi úton az ellenséges város életét, míg végül a rengeteg per miatt megbénul a termelés. Lehetőségünk lesz a franchise rendszer előnyeit is kihasználni és így a technológia eladása után hozzánk áramlik a haszon. Politikai úton is megkeseríthetjük szomszédaink életét, elégedetlenséget szíthatunk a nép soraiban, államcsínyeket hajthatunk végre, sőt, inkvizíciót is hirdethetünk elvégre nem kellemes állapot, amikor a könnyen befolyásolható tömegek legnagyobb ellenségünkben tisztelik vallási vezetőjüket...

Aki mindezeket a finom megoldásokat kevésbé kedveli, annak ott van a fegyverkezési verseny és a háború. A hagyományos eszközök (katapult, lovasság, tank, robotrepülő stb.) mellet különböző biológiai fegyvereket is bevethetünk, karanténba kényszeríthetjük versenytársainkat, és az sem kizárt, hogy egyes városokat egyszerűen a föld színével tegyünk egyenlővé.

A kezelőfelületen is alakítottak egy keveset, beállíthatjuk például, hogy mikor, mit, milyen sorrendben építsen a gép. Az igen fejlett MI-nek köszönhetően elég lesz annyit beállítani, hogy az embereket elégedetté kívánjuk tenni, esetleg a termelést akarjuk maximalizálni, és a program máris eszerint alakítja stratégiánkat. Természetesen ezt az opciót nem kötelező használni, de bizonyos szituációkban igen sokat segíthet.



A projektvezető Cecilia Barajas a kastély könyvtárszobájában fogadta az újságírókat















ACTIVATE98

CIVILIZATION: CALL TO POWER

STRATÉGIA

1998 KARÁCSONY

ebben a hónapban...

Ebben a hónapban...

Az utóbbi hónapokban érdekes „társasjáték” terjedt el a világ PC-s játékmagazinjai között, a neve Dune 2000-puzzle. Az egyszeri szerkesztők csak várják, várják az új Dűnét, fenntartva neki jó sok oldalt az újságban. Lapzárta táján egyre sűrűbbek lesznek a telefonok és e-mailek a Westwood és a Virgin irányába, majd jön a végkifejlet: Dűne majd legközelebb...

Azért – Dűne ide vagy oda – az eddigi hónapokhoz hasonlóan, most sem szűkölködünk ragyogó játékokban! Itt van a fantasztikus Final Fantasy 7, most végre megtudhatjuk, miért hódított meg szinte kivétel nélkül minden PSX-tulajdonost annak idején. Megérkezett a négy éve beharangozott csodajáték, a Heart of Darkness, a Tomb Raider babérjaira törő Deathtrap Dungeon, az új Mortal Kombat...

Mindezek ellenére, augusztus meghatározó trendjeként ismét csak a real-time stratégiai játékok mindent elsöprő áradatáról számolhatunk be. Legyen az Mechcommander-utánérzésű robotos játék (Cyberstorm 2, Robo Rumble), Aliens-ből és Starship Troopers-ből összegyúrt sci-fi (Dominion) vagy hi-tech kommandós-terrorista párharc (SWAT 2), egy a lényeg: a pergő akció, több-kevesebb taktikázással egybekötve garantálja a sikert!

És hogy meddig folytatódik a valósidejű stratégiák diadalmenete? Mivel a napokban kezdődik a londoni ECTS, a kérdésre a választ a következő ZED-ben találhatjátok...



ZED FAQ, avagy „mit tegyek, ha..."

...a CD-melléklet sérült, megkarcolódott, eltörött? A Magyar Posta néha igen mostohán bánik a gondjaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azért nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. megkarcolódott az ezüst felület, esetleg darabokra törött a lemez), természetesen kicseréljük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postaládába beleerőszakolt, meggyűrt, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről? Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutató cikket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz - aminek futnia kellene, de nem indul – szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemezen, van-e DirectX installálva. Ha van rá lehetőséged, próbáld ki a programot egy másik számítógépen is – ha ott megy, de nálad nem, nyilván a Te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj be a szerkesztőségbe (203-13-51), lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online" tudjunk segíteni.

...nem kaptam meg az előfizetett újságot, mikor az újságosnál már kapható? Egyszerre szoktuk kiküldeni az újságot az előfizetőknek, illetve átadni terjesztésre, aztán a posta versenyt fut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságárusok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kapod meg az előfizetett újságodat, akkor már gond van – de megoldjuk a problémát, ha azt jelzed felénk faxon, levélben vagy e-mailben.

...nincs CD az újság mellett? Ha újságosnál, vagy számítástechnikai szaküzletben veszed a ZED-et: ne fizess, míg nem győződtél meg róla, hogy ott a CD! Ha előfizető vagy: ugyanaz a helyzet, mint a törött CD esetében.

...szeretnék előfizetni, de nincs előfizetési csekkem? Normál, postán kérhető csekken előfizethetsz (címzett: CD Pegasus Kft. Budapest, 1518 Pf:27), a Közlemény rovatba írd bele, melyik számtól szeretnéd az előfizetést kérni (lehet akár visszamenőleg is)!

...a ZED régebbi számait szeretném megvenni, amelyek már sem újságosnál, sem számítástechnikai boltokban nem kaphatók? A gyűjteményből hiányzó, régebbi számokat megveheted a szerkesztőségben (Budapest, Bartók Béla út 152/C), de el tudjuk küldeni postán is, utánvéttel.

...nem szúrta ki a szemem az első oldalon a hatalmas ELKÖLTÖZTÜNK felirat? "Inkább többször, mint egyszer sem"-alapon újra leírjuk: szerkesztőségünk elköltözött, új címünk: Budapest, XI. Bartók Béla út 152/C, új telefon/fax-számunk: 203-1351. A postai címünk (CD Pegasus Kft. Budapest, 1518 Pf:27) változatlan!

QUAKE-UTÓDOK



Quake-klón, first person shooter, „emberszimulátor". Mindegy, miként hívjuk, az biztos, hogy az id Software a Wolfeinstein, majd a Doom elkészítésével egy igazi lavinát indított el. Egyre több és több ilyen stílusú játék készül, amelyek közül nagyon nehéz választani. A nagy nevek mellett sok új versenyző is feltűnt, hogy ki lesz a győztes, azt majd az idő eldönti. A játékok nagy többsége a Quake 2 vagy az Unreal engine-jét használja, a bátrabbak azonban saját 3D megjelenítést választottak. Most pedig lássuk, hogy mi minden várható a first person shooterek háza táján.

Blood 2

A Blood első része a Duke Nukem 3D engine-jét használta, ez azonban nem igaz án tett jót a programnak, a megjelenés idején már egy kicsit elavultnak számított. A készítők a második résszel már nem szeretnék ugyanazt a hibát elkövetni így egy saját fejlesztésű engine-t dolgoztak ki. Ennek érdekessége az, hogy a Microsoft bízta meg őket, hogy készítsenek egy 3D engine-t a DirectX számára. A DirectEngine (akkor még így hívták) fejlesztése el is kezdődött, de a Microsoft később úgy döntött, hogy mégsincs szükségük rá. Mivel a jogokat ők birtokolták, a Monolithnak vissza kellett vásárolnia a saját fejlesztésű programját tőlük! Ez meg is történt, ezután persze egyből át is keresztelték az engine-t, lett belőle LithEngine, ami támogatja mind a Direct3D-t, mind a Glide-ot.

A játék sztorija röviden: az első rész főszereplőjének, Calebnek nem sikerült teljesen elpusztítania a Cabal szektát, amely most ismét az életére tör. Hosszas munkával sikerül felélesztenie a szekta három régi ellenségét. E négy karakter valamelyikével vághatunk neki a játéknak. A Hexen II-höz hasonlóan a Blood 2 is HUB rendszerű játék lesz, azaz nem úgy kell végigcsinálni a pályákat, mint anno a Doom II-ben: kiirtok mindenkit és utána átmegyek a következő szintre. A feladatok több szinten keresztül húzódnak, és az sem ritka, hogy vissza kell térni egy régebbi pályára.



A Blood 2 hangulatában különbözni fog a többi first person shootertől, hiszen a készítők egy nyomasztó horror-játékot szeretnének készíteni. Már a Blood első részét is ilyennek tervezték, de kb. annyira lehetett borzongani rajta, mint a Hullajó c. filmen...

A program négy epizódból fog állni, mindegyikben 7-8 pálya lesz. Érdekesség még, hogy multiplayer módban akár 64-en is küzdhetnek egyszerre egymás ellen.

BLOOD 2
MONOLITH
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998 OKTÓBER

Klingon Honor Guard

A Star Trek univerzum jelentősen le maradt a nagy vetélytárstól, a Star Wars-tól, legalábbis ami a first person shooterek világát jelenti. A LucasArts már több ilyen stílusú játékot is letett az asztalra, a Dark Forces-t és a Jedi Knightot; mindkettő nagy sikert aratott. A MicroProse ezek után úgy döntött, hogy egy Star Trekes emberszimulátort készítenek, ennek érdekessége, hogy nem a „jó" oldalon, azaz a Föderáció oldalán, hanem a klingonokkal játszhatunk, akik tudvalevőleg a régebbi filmekben az emberek ellenségei voltak.

A program sztorija szerint a játékos a Klingon Elit Testőrség tagja, célja a Klingon nép ellenségeinek megsemmisítése és az uralkodó védelme. A készítők igyekeztek hűek maradni az eredeti filmekhez, az első küldetést pl. Kurntól kapjuk, aki a Star Trek filmekből megismert Worf testvére. Kurn hangját ugyanaz a színész kölcsönözte, aki a TV sorozatban is megszólaltatta a Klingon harcost: Tony Todd. A programban nem lesznek movie-k, az összes sztori a játék engine-jével kerül bemutatásra. Apropó, engine. A készítők az Unreal engine mellett döntöttek, emiatt a hardver követelmények valószínűleg igen magasak lesznek. Ismert az Unreal engine-jének egyik hibája, mégpedig az, hogy egyszerre nem tud sok ellenséget megjeleníteni (a Quake 2-vel ellentétben), ezért a Klingon Honor Guard készítői úgy döntöttek, csökkentik a poligonok számát, amelyek a lényeket építik fel. Emiatt az ellenségek kicsit szögletesebben fognak kinézni, mint az Unrealben, viszont egyszerre több ellenség lehet a képernyőn.

KLINGON HONOR GUARD
MICROPROSE
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998 NOVEMBER

A játékban szereplő fegyverek is tükrözni fogják a Klingonok viszonyát a harchoz, több kézifegyver lesz a programban, mint a többi first person shooterben. Az összes fegyver a filmek alapján készült, különösen érdekes lesz a Bat'Leth, a Klingonok kétpengéjű „kése", amely a Next Generation sorozatban volt látható.



A fegyverekhez hasonlóan a helyszínek elkészítésénél is igyekeztek az alkotók minél inkább hűek maradni a filmekhez. Ilyen pálya lesz pl. a Rura Penthe, amely a hatodik Star Trek mozifilmben szerepelt (Undiscovered Country).

A játék valószínűleg nemcsak a Star Trek rajongóknak fog örömet szerezni, de az biztos, hogy ők értékelni fogják az eredeti helyszíneket, fegyvereket és ellenségeket.

Daikatana

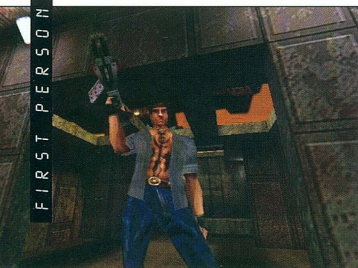
A first person shooterek közül talán legtöbben ezt a játékot várják legjobban, hiszen hamarosan kiderül, hogy John Romero mire képes az id Software nélkül. Az id megmutatta, hogy Romero nélkül is képes nagyot alakítani (lásd Quake 2), most Johnon a bizonyítás sora. Azért nem sikerült teljesen elszakadnia régebbi cégétől, hiszen a Daikatana a Quake 2 engine-jét fogja használni. A játékos célja, hogy a Daikatana nevű kard segítségével verekedje végig magát négy epizódon és 32 szinten. A program érdekessége, hogy a többi first person shooterrel ellentétben minden epizód olyan, mintha egy teljesen önálló játék lenne: különböző fegyverek, ellenségek, hangulat és zene szerepel minden részben. A játék hőse Hiro Miyamoto, aki két segítőjével, Mikiko Ibiharával és Superfly Johnsonnal együtt vág neki a nagy kalandnak. A sztori játék közben alakul, minden animációt az engine jelenít majd meg. A játék körül igen nagy a felhajtás, az Eidos óriási reklámkampányt szervez, amely középpontjában nem is a játék, hanem maga a készítő, John Romero áll. Mr Romero eléggé előre gondolkodik, hiszen a Daikatana még sehol sincs, ő azonban bejelentette, hogy a játék második részét már az Unreal engine-jével fogja elkészíteni. Az biztos, hogy az Unreal engine jóval látványosabb dolgokat képes megjeleníteni, mint a konkurrencia „motorja", de nem túl korai-e tervezgetni a dolgokat, amikor még azt sem tudja, mekkora sikere lesz a Daikatanának?





DAIKATANA
EIDOS/ION STORM
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998 NOVEMBER

Prey



Az GT az Unreallel igen magasra tette a mércét, de még ezt is megpróbálják túlszárnyalni. A 3D Realms által fejlesztett Prey lesz – a készítők véleménye szerint – az első harmadik generációs first person shooter. A játék a cég saját engine-jét (a Prey engine-t) fogja használni, amelynek érdekessége, hogy egyáltalán nem támogatja a szoftveres renderelést. Ez azt jelenti, hogy legyen bármilyen erős gépünk is, kénytelenek leszünk venni egy 3D gyorsítókártyát. Erre a döntésre azért is volt szükség, mert a játékban igen sok speciális effekt lesz, többek között rengeteg tükröződő felület és színes fények is. A játék összes textúrája 16 bites színmélységben lesz letárolva és saját palettával fog rendelkezni. (Ez már az Unrealben is így volt, de a Quake 2-ben még nem.) Nemcsak grafikai, hanem játéktechnikai újdonságokban sem szűkölködik majd a program, például lehetőségünk lesz arra, hogy menet közben fejünket balra vagy jobbra fordítsuk, anélkül, hogy haladásunk irányát megváltoztatnánk. Ez igen érdekesen hangzik, de kérdés, hogy mennyire lesz az irányítás emiatt túlbonyolítva. Az összes készülődő first person shooter közül talán a Prey az, amelynek a technikai paraméterei a legmagasabbak (még az Unrealét is lekörözik), kérdés, hogy milyen hardver szükséges hozzá, hiszen egy átlagos gép valószínűleg nem lesz elég a futtatásához.

PREY
GT/3D REALMS
MEGJELENÉSI IDŐ:
1999 ???



Duke Nukem 4Ever







A másik GT/3D Realms koprodukcióban készülő játék főhőse már szerepelt egy first person shooterben, a Duke Nukem 3D-ben. A játék megjelenésekor óriási siker lett, ebben hatalmas szerepet játszott Duke „image"-e is. A szőke, széles vállú, napszemüveges, roppant macho főhős, aki idétlen beszólásokkal szórakoztatja a játékosokat, hamar népszerű lett. Mi sem bizonyítja jobban azt, hogy a játék egy legjobban eltalált része Duke szövegelése volt, mint, hogy a készítők pályázatot írtak ki az interneten, hogy a rajongók próbáljanak minél jobb beszólásokat kitalálni. A nyertes szöveg – amelyet nem fogok most idézni, lévén elég szalonképtelenre sikeredett – be kerül a végleges játékba is.

A program körül egyébként a kelleténél is több a botrány, az egyik legnagyobb az volt, amikor a fejlesztők felrúgták a id Software-rel kötött szerződésüket és úgy döntöttek, hogy a Duke Nukem 4Ever az Unreal engine-jét fogja használni. Emiatt aztán tovább csúszik a játék megjelenése.

A program sztorija nem sokat változott a Duke Nukem 3D óta, hősünk feladata ismét több száz idegen kiirtása lesz. Az Unreal engine-nek köszönhetően (remélhetőleg ez már végleges döntés), Duke végre hozzá méltó grafikai világban fog megjelenni. Mit is lehet ehhez hozzátenni? Duke Nukem mindörökké...

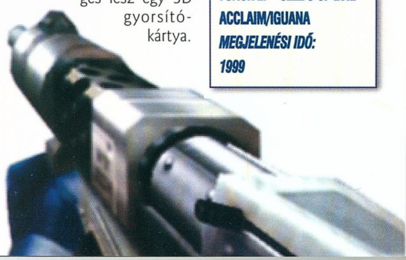
DUKE NUKEM FOREVER
GT/3D REALMS
MEGJELENÉSI IDŐ:
1999

Turok 2



A Turok első része egy igen érdekes színfolt volt a first person shooter játékok palettáján. Sokan voltak, akiknek nagyon tetszett a játék, mások viszont ki nem állhatták. Ennek valószínűleg az volt az egyik oka, hogy a program magán hordozta a konzolos ősének egyik nagy hibáját, nevezetesen azt, hogy nem lehetett bárhol kimenteni a játékállást, csak a Save-pontoknál. Abban azonban mindenki egyetértett, hogy a játék gyönyörű volt, a köd effekt különösen szépre sikeredett. A második rész is saját 3D engine-t kap, a T23D-t, amely még látványosabb megjelenítésre lesz képes, mint elődje. Többek között valósidejű fényforráskezelés és 16 bites színmélységű nagyfelbontású textúrák lesznek a programban, amely egyszerre készül PC-re és PSX-re is. A játékban 45 féle ellenség lesz, és a program érdekessége az is, hogy a mostani divathoz hasonlóan már ehhez is szükséges lesz egy 3D gyorsítókártya.

TUROK 2. – SEEDS OF EVIL
ACCLAIM/IGUANA
MEGJELENÉSI IDŐ:
1999



X-COM: Alliance

Az X-COM sorozat legutóbbi része, az Interceptor szakított a korábbi hagyományokkal és a stratégiázás helyett az űrharcra helyezte a hangsúlyt. A következő rész, az Alliance ismét más megközelítésből próbálja meg bemutatni az emberek és az idegenek harcát. Ez a játék az egyetlen a most bemutatott first person shooterek közül, amely nem tisztán akciójáték lesz, hanem a stratégiai programok néhány jellegzetességét is magán viseli. A MicroProse itt is – a másik készülő játékához, a Klingon Honor Guardhoz hasonlóan – az Unreal engine használata mellett döntött.

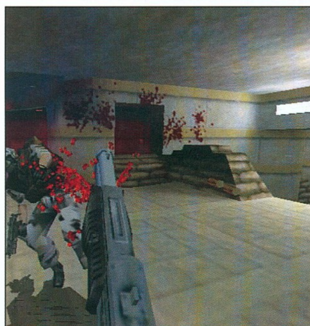
X-COM: ALLIANCE
MICROPROSE
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998 VÉGE

A sztori nem túl bonyolult, de egy ilyen játéknál nem is ez a lényeg: az X-COM pár embere az idegenek bolygójára kerül egy dimenziókapun keresztül. Ott megtudják, hogy az idegenek nemcsak őket, hanem az Ascidian nevű fajt is fenyegetik. Az X-COM tagjai szövetségre lépnek az Ascidianokkal, mivel csak ők tudnak nekik segíteni, hogy visszatérhessenek a Földre. A játékban négy harcost irányíthatunk egyszerre, azoknak a szereplőknek, amelyekkel éppen nem mozgunk, különböző parancsokat adhatunk és emberünk ennek megfelelően fog viselkedni (pl. tüzelj mindenre ami mozog, tereld el az ellenség figyelmét, rejtőzz el stb.). A 15 szint remélhetőleg elég változatosságot fog biztosítani azoknak, akik nem(csak) az öncélú lövöldözést élvezik, hanem gondolkodni is szeretnek.

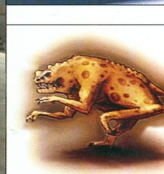
Half-Life

A Valve programozó csapat igen régóta készíti már a Half-Life-ot a Cendant számára. Igaz, hogy a készítők a Quake 2 engine mellett döntöttek, de eléggé „belepiszkáltak", John Carmack talán rá sem ismerne. A játék többek között támogatni fogja az MMX processzorokban lévő extra lehetőségeket, a textúrák pedig 24 bites színmélységben fognak pompázni. A program főszereplője Gordon Freeman, aki egy titkos kutatóbázison dolgozik. Egyik nap elszabadul a pokol és különös teremtmények lepik el a labor folyosóit. Gordonnak nincs más választása, ha életben akar maradni, mint felvenni a harcot. Ha minden igaz, ez lesz az első igazi „interaktív first person shooter", vagyis minden szobában történik valami, amire hősünknek reagálnia kell. Néha egy orvost kell fedeznünk, aki éppen mellbelőtt bajtársunkba próbál életet lehelni, máskor a szemünk láttára elrabolt professzort menthetjük ki egy szörny karmai közül. A játékban egyébként lesz szoftveres renderelő rutin azok kedvéért, akik nem rendelkeznek 3D gyorsítókártyával.

HALF-LIFE
SIERRA/VALVE
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998 NOVEMBER







NÉV	MEGJELENÉS	KIADÓ	ENGINE	MIÉRT LESZ JÓ A JÁTÉK	TECHNIKAI ÉRDEKESSÉGEK
BLOOD 2	'98 október	GT	saját (Lithengine)	Horror hangulat	Eltérő tulajdonságú főhősök
KLINGON HONOR GUARD	'98 november	MicroProse	Unreal	Star Trek univerzum	Közelharci fegyverek
DAIKATANA	'98 november	Eidos	Quake 2	John Romero design	Időjárás szimulálása
PREY	1999	GT	saját (Prey engine)	A 3D Realms készíti	Portál-technológia
DUKE NUKEM 4EVER	1999	GT	Unreal	Duke Nukem image	?
PRAX WAR	1999	EA	Saját	Új generációs engine	Extra sok poligon
TUROK 2	1999	Acclaim	saját (T2-3D engine)	Dinoszauruszok	Még valósághűbb dinoszaurusz-modellezés ☺
X-COM: ALLIANCE	'98 vége	MicroProse	Unreal	X-COM környezet	Egyszerre 4 embert irányíthatunk
HALF-LIFE	'98 november	Sierra	Quake 2	Interactive világ	Széljárás szimulálása
SIN	'98 szeptember	Activision	Quake 2	Levelord készíti a pályákat	Történet által meghatározott játékmenet
QUAKE ARENA	1999 eleje	Activision	Saját	Az id software készíti	Hullámos felszínű objektumok

Quake Arena

Az id Software következő first person shootere igen sok változáson ment át az utóbbi időben. Először olyan hírek terjedtek el, hogy Trinitynek fogják hívni, aztán a következő pletyka a Quake 3 elnevezést terjesztette. Végre megérkezett a hivatalos bejelentés egyenesen John Carmacktól: a program csak az internetes játékra lesz kihegyezve és Quake Arenának fogják hívni. Akik egyedül szeretnének játszani, csak Botok ellen küzdhetnek. A játék minimális hardver követelményei igen magasak lesznek: P200, 32 M Ram és 3D gyorsítókártya. John Carmack szerint az engine annyira fejlett lesz, hogy egy sima Voodoo alapú kártya már nem igazán lesz elég a program optimális futtatásához, Ő egyébként egy 12 megás Voodoo 2-t, vagy egy Intel I740-es kártyát javasol. Megjegyzi még azt is, hogy egy Rendition 2200-es kártyával lesz a legszebb a játék. A grafikai engine legnagyobb újítása a domború felszínek használata és a „bump-mapping" technológia lesz (ez egy árnyékolási eljárás). Az árnyékok dinamikusak lesznek és akár meg is törhetnek a különböző felületek felszínén. A játék zenéje továbbra is CD Audio lesz, reméjük a Nine Inch Nails és a Sonic Mayhem után ismét sikerül egy neves előadót vagy együttest megnyerni az ügynek.

QUAKE ARENA
ID SOFTWARE
MEGJELENÉSI IDŐ:
1999 ELEJE

Prax War

Az Electronic Arts eddig még nem jelentetett meg first person shooter játékot, az első ilyen jellegű vállalkozása a Prax War lesz. A nem túl távoli jövőben játszódó programban a célunk egy korrupt vállalat felszámolása lesz. A játékhoz a készítők saját engine-t fejlesztenek, amelynek két fő újítása lesz a konkurencia „motorjaihoz" képest. Az első, hogy a Prax War egyszerre jóval több poligont lesz képes megjeleníteni a képernyőn, mint a Quake 2 vagy az Unreal. Mindez jóval szebb és kevésbé „szögletes" grafikát jelent majd. A másik újdonság pedig az, hogy egy felülethez több textúra is hozzá lesz rendelve. Ezekből a gép váltogatni, annak függvényében, hogy az adott felszínt milyen távolról látjuk. Vége tehát a „pixel-erdőnek", amely akkor látszódott, ha közel mentünk valamihez.

A programban nemcsak gyalog közlekedhetünk, hanem néhány helyen különböző harci járművekbe is beszállhatunk. A program a Hexen 2-höz hasonlóan HUB rendszerű lesz, tehát a feladatok több szinten keresztül húzódhatnak.

PRAX WAR
ELECTRONIC ARTS
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998 VÉGE



FIRST PERSON SHOOTER SZLENGSZÓTÁR

3D Realms: Híres first person shootereket fejlesztő csapat, az ő játékuk pl. a Duke Nukem 3D és az Unreal.

BFG: Big Fking Gun.** A Doom és a Quake II legendás fegyvere, amely gyakorlatilag mindenkit elpusztít, aki a látómezőnkben van.

CTF: Capture the Flag. Egy multiplayer játékforma, melyben az a cél, hogy az ellenséges csapat zászlaját megszerezzük és visszavigyük saját bázisunkra.

Deathmatch: Olyan többszemélyes játékforma, ahol a játékosok egymás ellen küzdenek, nem egy csapatban a gép ellen.

Doom: A stílus igazi megteremtője, mai napig a leghangulatosabb PC-s játékok egyike.

Duke Nukem: Az egyik legnépszerűbb first person shooter főszereplője, az Igazi Férfi.

Engine: Egy játéknak az a központi fontosságú része, ami az egyes objektumok megjelenítéséért és mozgatásáért felelős. First person shootereknél ez a játék „lelke", csak rá kell „aggatni" a grafikai elemeket és kész is a játék. Ezért a jobb, nagysikerű engine-ek licenszét áruba is szokták bocsátani, pl. a Quake-engine felhasználásával legalább 8-10 játék készült.

First person shooter, „emberszimulátor": Olyan lövöldözős játék, ahol a játékteret a főhős szemszögéből nézzük, hősünkből csak a fegyvert tartó kezet látva.

Frag: Multiplayer játékokban a „pontszámunk", ez mutatja, hogy hányszor lőttük le a többieket.

Frame rate, FPS: Képismétlési frekvencia. Azt mutatja meg, hogy másodpercenként hány állóképet látunk a monitoron. 20 frame/sec körüli értéket szemünk már folyamatos mozgásnak érzékel, ez alatt a mozgás darabos, „rángat" a kép. A TV-k 25, illetve 30 FPS értéket használnak (PAL, illetve NTSC szabvány).

id Software: A leghíresebb fejlesztőcsapat, akik first person shootereket készítenek. Az ő művük pl. a Doom 1-2 és a Quake 1-2.

LPB: Low Ping Bastard. Az a játékos, akinek pingje igen alacsony, ezáltal internetes játéknál előnybe kerül a többiekkel szemben.

Ping: Internetes játéknál az az érték, ami azt mutatja, hogy a szerver mennyi idő alatt „válaszol" a mi gépünknek. Természetesen minél alacsonyabb, annál jobb.

Poligon: Eredeti jelentése: sokszög, két dimeziós objektum. Egy három dimenziós objektum a monitoron rengeteg háromszögből épül fel. Egy ilyen háromszög egy poligon.

Quake: A nagybetűs Játék, a Nagy Öreg, a first person shooterek koronázott királya. Népszerűsége a mai napig töretlen, lásd bővebben a „Miért pont a Quake?" cikket...

Quaker: Megszállott Quake-játékos.

Real-time fénykezelés: Egy módszer a játék környezetének élethűbbé tételére. Mozgó fényforrások, tükröződések, árnyékok hozhatók létre a segítségével.

Rocket/Grenade Jump: Egy olyan mozdulatsor, amelyben ugrás közben magunk alá lövünk rakétával/gránátvetővel, így némi sebződés árán igen magasra tudunk eljutni. Nem árt gyakorolni!

Teamplay: Csapatjáték.

Textúra: Mintázat, felület, az a „bőr", amit egy vektoros objektumra helyeznek rá, mint egy vázra. Pl. egy kocka esetében a kocka élei a vektorok, a kocka oldalainak felülete pedig a ráfeszített textúra.

Unreal: A stílus jelenlegi legjobbja, a 3D Realms-től. Lásd bővebben 98/6. számunkban exkluzív bemutatónkat.

Wolfeinstein: Az első first person shooter, az id Software-től.

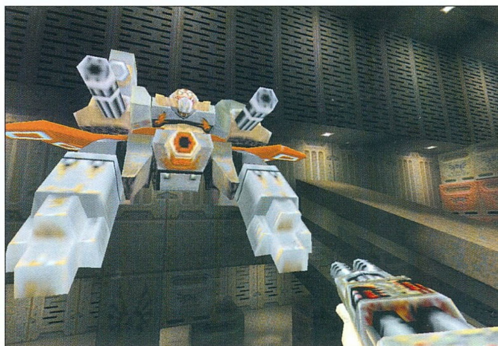


Quake 2 – Ground Zero

Valamivel több, mint hat hónapja fejlesztik a Quake 2 második hivatalos kiegészítő CD-jét, a Ground Zerót. A játékhoz készítettek egy 14 pályát tartalmazó egyjátékos epizódot, valamint 10 deathmatch pályát. A rengeteg új fegyver és ellenségfajta mellett elsősorban a program mesterséges intelligenciáját fejlesztették. A repülő szörnyek például képesek lesznek oldalazni, a földön szaladgáló társaik pedig – az Unreal mintájára – fedezékbe ugranak és onnan lövöldöznek ránk. Egyes lények képesek lesznek összedolgozni, és „ésszel" harcolni. Nagyon tetszett például az a szoba, ahol az egyik katona elindította a futószalagot, a másik pedig abban a pillanatban robbantott rám egy hordót, amikor az éppen a fedezékem mellett haladt el. Olyan is előfordult, hogy a szoba adottságait használta ki egy katona – kilőtte alólam a padlót, vagy a mennyezetről lelógó cseppkövet zúdította a nyakamba. Mindezek persze csak kiragadott esetek voltak, de azért így is elég szemléletesen példázzák a beépített változtatásokat.







Ami az új fegyvereket illeti, itt van mindjárt a Chainfist. Kellemes eszköz ez az ökölre szerelhető motoros fűrész, ráadásul igen komoly a sebzése, kifejezetten a multiplayer összecsapások élvezhetősége miatt. Az ETF Rifle olyasmi lesz, mint a nailgun, nem túl erős, viszont gyors. A Proximity Mine korábbi Quake-kiegészítőkből ismerős lehet, mindenhez odatapad és csak akkor robban fel, ha valaki a közelébe téved. A Tesla Mine akár egyenest a Red Alertből is származhatna, pontosan úgy működik, mint ott a Tesla Tower. Érdekessége, hogy a megtámadott szörny figyelmezteti társait, akik már óvatosabban közelítenek a szobához.

QUAKE 2: GROUND ZERO
ID/RAVEN
MEGJELENÉSI IDŐ:
1998 SZEPTEMBER

Ezeken kívül találhatunk majd infravörös szemüveget, sebzésduplázást és egy úgynevezett Defender Sphere-t, ami 30 másodpercig jön velünk és megtámadja azt, aki ránk lőtt. Kizárólag többjátékos összecsapásokban az előbbi védőgömbnek lesz még két további változata. Az egyik akkor ugrik neki támadónknak, ha életerőnk 25 százalék alá csökken, a másik pedig halálunk után veti magát a gyilkos után. Ez utóbbi nagyon mókásan működik, halálunk után is nyomon követhetjük a gömb ténykedését. Ha elveszti a nyomot, akkor megáll és bevárja áldozatát, hátha az visszatér a tett színterére. Ha sikerrel jár, megkapjuk a fraget.



Az új szörnyek közül érdemes kiemelni a Stalkert; ő kinézetre leginkább egy skorpióra emlékeztet, nagyot ugrik és képes a mennyezeten is mászkálni (valamint onnan a nyakunkba ugrani...). A Medic Commander föltámaszt és többet gyógyít, mint a sima Medic, a Carrier pedig az új főszörny szerepét kapta. Elég kellemes arzenállal rendelkezik, két chaingunnal, egy railgunnal valamint egy-egy rakéta- és egy gránátvetővel.

Sin

Ha valami igazán eredetit szeretnénk látni first person shooter kategóriában, akkor szeptember közepéig várnunk kell a Sin megjelenésére. A játék a Half-Life-hoz hasonlóan a Quake 2 3D rendszerének egy feljavított változatát használja, ez a játék felépítésében mégis nagyon eltér az előbbi oldalakon bemutatott programoktól. Az eredeti angol megfogalmazás szerint a Sin rendszere „story driven", ami annyit jelent, hogy a történet a meghatározó, ez viszi előbbre a játékmenetet.

Hősünk körül folyamatosan zajlik az élet, néha helikopterről vadászik terroristákra, néha pedig túszokat kell kiszabadítania például egy bankból (ezt próbálhatjuk ki a CD-mellékletünkön található demóban is). Bizonyos pályákon kötöttebb a mozgásterünk, máshol szabadon kószálhatunk és irthatjuk a gonoszokat. Mindez a történettől függ, no meg attól, hogy melyik pályán mit csináltunk. Itt is megtehetjük ugyanis, hogy a Duke Nukemhez hasonlóan mindent szétlövünk, kinyitunk, megbabrálunk, és így néhány tettünk a későbbi pályákra is hatással lesz. Egy egyszerű példán keresztül bemutatva: megtehetjük, hogy az egyik pályán szétlőjük a gátat. Ennek hatására valamelyik következő pályát elárasztja a víz. Lehet, hogy néhány helyre csak a víz tetején úszva tudunk bejutni, amit nem tehettünk volna meg, ha nem robbantjuk fel a gátat. Ugyanígy viszont az is előfordulhat, hogy a rengeteg víz miatt nem tudunk bejutni egyes helységekbe. Tőlünk függ, hogy melyik utat választjuk, bár a történet fő vonala ettől még nem változik. Más szóval a játékban rengeteg apró, felfedezésre váró elágazás lesz, egy részük csak a móka kedvéért, de akár fontosabb alküldetésekről is lemaradhatunk, ha figyelmetlenek vagyunk.

Jelen pillanatban körülbelül 40 hosszabb-rövidebb pályára számíthatunk, ami már magában is komoly játékidőt feltételez. A Quake-hez képest rengeteg játékelemet megváltoztattak a fejlesztők, így például jelentősége lesz annak is, hogy kit hol találunk el. Egy fejlövés halálos, lábba viszont legalább hatot bele kell lőni a sikerhez. Ugyancsak valósághűbb, hogy nem az életerőnket tudjuk növelni, hanem a páncélok és védőöltözetek számát. Ezeket egyébként a lelőtt terroristáktól is begyűjthetjük már amennyiben maradt valami belőlük a hősünkkel történt találkozás után.

A program mesterséges intelligenciája is fejlettebb a Quake 2-nél, ellenfeleink fedezék mögül lövöldöznek ránk, lőszer után futkároznak és elszaladnak, ha kevés az életerejük (vagy páncéljuk). A lőszer egyébként tényleg gyorsan elfogy ha ész nélkül lövöldözünk, de szerencsére öklünk is igen jól használható.

Mindent összevetve tehát, a Sinben inkább a jól kitalált történeten és pályákon a hangsúly, nem pedig a borzasztó látványos grafikai elemeken és technológiai megoldásokon. Ez persze nem azt jelenti, hogy a játéknak nem lenne jó a grafikája, sőt! Egyszerűen csak nem ez volt az elsődleges szempont a fejlesztés alatt. Amit láttunk a programból, az egyértelműen meggyőzött bennünket arról, hogy a Sinbe rengeteg meglepetést és ötletet zsúfoltak bele, a pályák minőségéről pedig nem más, mint Richard „Levelord" Gray gondoskodott (lásd fent). Akinek pedig még ez sem lenne elég, annak ott van Elexis, a bájos főgonosz, aki az Activision jelmondata szerint „egész éjszaka ébren fog tartani..."

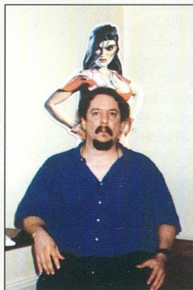
Elexis egész éjszaka ébren tart majd...



A pályatervezés nagymestere – Levelord

Vajon hogy lesz valakiből pályatervező? A válasz egyszerű – türelem, kitartás és fantázia kell hozzá. No meg nagy adag gyakorlat és egy kevés szerencse. Ezt a receptet persze jó néhány foglalkozásra alkalmazni lehetne, mégis Richard „Levelord" Gray esetében pontosan ennyi kellett a sikerhez.

Kevesen tudják, hogy pályafutását az amerikai hadseregnél kezdte, a tengerészetnél. Egy Alaszka magasságában lévő tengeri bázison négy éven keresztül hallgatózott orosz atommeghajtású tengeralattjárók után, mígnem egy napon valaki megmutatta neki a Duke Nukemet. Komoly fordulópont volt ez életében, hiszen a játék egy teljesen új világot jelentett neki. Kezdetben csak magánszorgalomból készített pályákat hozzá, nem sokkal később azonban benevezett pályatervező versenyekre is. A 3D Realms fejlesztői ekkor figyeltek fel rá, az ő pályáiban volt ugyanis a legtöbb fantázia. Richard egész történeteket eszelt ki a pályái mellé, így nem csupán nagy szobákban kellett rohangálnia a játékosnak.



Nem sokkal ezután felkérték a Duke Nukem egyik hivatalos kiegészítő CD-jének megtervezésére, és innen már egyenes volt az út felfelé. A következő nagy projekt a Quake-hez készített Scourge of Armagon volt, mígnem azután néhányan összeállva Ritual néven új céget alapítottak. Első önálló munkája lesz a Sin, amihez elmondása szerint az eddigi feladatok csupán a bemelegítést szolgálták. A Sinben rengeteg olyan ötletet valósított meg, amit korábban a megkötések miatt nem tehetett meg, így tulajdonképpen ezt a játékot tekinthetjük egy kimagasló tehetség igazi bemutatkozásának.

Terveink szerint a ZED elkövetkező számainak egyikében az érdeklődők – Levelord közreműködésével – betekintést nyerhetnek a pályatervezés igazi kulisszatitkaiba.

Miért éppen a Quake?

Hogy lehet az, hogy a first person shooterek, sőt, minden ember-ember elleni PC-s játék közül még ma is egy '96-ban kiadott program a legnépszerűbb? Van néhány ötletem, hogy mi lehet ennek az oka, ezeket szeretném megosztani veletek.

Természetesen ez csak az én véleményem, egyáltalán nem gondolom, hogy az igazság egyedüli letéteményese vagyok, lehet, hogy egyáltalán nem ezekben a dolgokban rejlik a Quake varázsa. A legfontosabb dolog, hogy a deathmatch rész jól eltalált. Ez evidens, hiszen az ember két év múlva nem fogja 15543-szor is végigvinni hard fokozaton a játékot. Sajnos, jó DM játékot készíteni nagyon nehéz, a first person shooterek ötéves történetében én két és fél játékra merem nyugodt szívvel rámondani, hogy jól eltalált DM része van (Doom2, Quake és esetleg a Duke Nukem 3D). Ezért is igyekszik a legtöbb cég inkább az egyjátékos üzemmódra erősíteni, hiszen abból sokkal könnyebb jót csinálni. Hányszor hallhattuk vagy olvashattuk már ezt a mondatot: „a single player maga a csoda, de a deathmatch... hát... inkább maradok a Quake-nél". Ilyen program például az Unreal és a Quake2 is.



A Quake egyik nagy előnye pontosan az, hogy olyan „régen" jelent meg. Ezért sokkal gyorsabb vetélytársainál, különösen mert nem használ 3D kártyát (aki „valamit is ad magára", az VGAQuake-et játszik 320x200-ban). Így a mozgás folyamatos, életszerű, ezáltal sokkal könnyebben megjósolható egy lövedék röppályája vagy az ellenfeled mozgása. Nem annyira a szerencse, mint a játéktudás dominál egy harci helyzet megoldásánál.

A grafika is egyedi, nem rajzfilmszerű, mint vetélytársainál (Quake2, Unreal). Minden, amit a képernyőn látsz, tényleg „ott is van". Az Unrealben (ahogy a Duke-ban) szinte korcsolyáznak az emberek, látszik, hogy a program nem számolja a figura minden egyes részét, csak egy középértékből (szimmetriatengelyből) próbál következtetni. Ez a megfigyelés természetesen igaz a fegyverekre is, Quake-ben, ha becsapódik a rakéta, repeszdarabok indulnak el a becsapódás helyéről, azok találati aránya határozza meg az okozott sebzést. Ez nagymértékben növeli az életszerűséget.

Ehhez kapcsolódik még, hogy itt valóban „testesek" a dolgok. Nemcsak 3D az engine, hanem az objektumokat is tényleg 3D-re tervezték meg. Minden körbejárható, és az ember látja, hogy „igen, ilyen vastag az ellenfél lába, és ilyen széles egy rakétásdoboz". Ezzel ellentétben az Unrealben és a Jedi Knightban minden és mindenki langaléta, hiába 3D a program motorja, az ember úgy érzi, mintha a Doommal játszana, ahol csak papírmasék voltak az ellenfelek.



Természetesen a fegyverek is nagyon sokat számítanak a sikerben. Nemcsak kiegyensúlyozottak, hanem érthetőbbek is. Az Unrealben jól látták, hogy szerencsésebb kisebb sebzésű fegyvereket összeszedni, hogy hosszabb és izgalmasabb csaták legyenek, azonban (szerintem) egy kicsit túllőttek a célon, elég favágó-munka, amíg sikerül valakinek nagy nehezen mind a 100 HP-ját leszedni. Ezenkívül az Unrealben túl sok fegyver van, nem elég áttekinthető, hogy mikor melyiket kell használni (és ha kellene is egy adott fegyver, nem biztos, hogy éppen nálunk van). Ezen a helyzeten a másodlagos lövésmódok csak bonyolítanak. Ezzel szemben a Quake-ben gyakorlatilag csak négy fegyver használható, ezek közül kettő csak nagyon speciális esetekben (super shotgun és super nailgun). Marad hát a shaft és a rakéta, amelyeknek sebzése is pont megfelelő, nem túl sok és nem túl kevés (a Quake 2-vel talán éppen ez a baj, hogy a rakéta már nem olyan hatékony, mint a Quake-ben, pedig már az első részben is visszavettek a sebzéséből a Doomhoz képest). Ezenkívül nem veszik el az ember a választható fegyverek dzsungelében, minden felszerelési tárgyát ismerősként üdvözölheti.

A megfelelően beállított sebzést jól érzékeltetik a hozzájuk tartozó, jól eltalált hangok. Ha az ember lő egyet, nemcsak apró pittyegés hallatszik, hanem kiugrik a hangszórókból a basszus, érzi, hogy ezzel a rakétával aztán igazán odapörkölt. Ezért jobb, hogy a Quake 2-ben a super shotgunnak mélyebb és tekintélyt parancsolóbb hangja van, hiszen a sebzése is jelentősen megnövekedett (szerencsére).

Nagyon fontos momentum még, hogy a fizikai jellemzők nagyon jól eltaláltak, a hatás-ellenhatás törvény jól megfigyelhető és életszerűen működik. Ezt példázza a rocket jump: erre a trükkre nem is gondoltak a játék tervezői, egyszerűen a jól beállított fizikai jellemzők tették lehetővé. Most, ha készül egy új emberszimulátor, mindig megkérdezik a készítőktől, hogy rocket jump lesz-e benne, és a válasz az, hogy természetesen, teszünk bele. Nos, a gond az, hogy nem „tenni kell bele", hanem eleve olyan életszerűre kell beállítani a játék fizikáját, hogy a jól beállított jellemzők „mellékterméke" legyen.

Az sem egy utolsó szempont, hogy a jó játékos szépen tudjon játszani. A levegőben való úszásnak (amit sajnos a Quake 2-ből kivettek) ebben nagy szerepe van. Olyan fordulókat, ugrásokat lehet véghezvinni, amelyek szemet gyönyörködtetőek, akár egy balettelőadás. A játékot élvezet figyelni is, és aki egyszer ráérez az ízére, könnyedén, szinte ösztönösen tudja irányítani a figuráját. Ezzel szemben az Unrealben az ember még a legegyszerűbb mozdulatokkal is szinte küszködik, egyáltalán nem jellemző rá az a könnyed elegancia, ami a Quake-re igen.

ender.EDGE

Final Fantasy VII

Ez a fantasy lesz a végső...?

▼ Eidos Interactive



Final Fantasy sorozat tagjai eddig csak a konzolokon hódítottak, de a hetedik rész óriási sikere miatt a Squaresoft elhatározta, hogy PC-re is megjelenteti a játékot. Az Eidosban partnerre is találtak ebben, és megkezdődött minden idők legsikeresebb PSX játékának átkonvertálása PC-re. Hogy PC-n mekkora sikere lesz a játéknak, az még a jövő zenéje, de az biztos, hogy a PSX verzióból eddig több mint hatmillió (!) példányt adtak el világszerte, a megjelenés napja előtti éjszakán már hatalmas sorok álltak a japán számítógépes boltok előtt.

Mi is az a Final Fantasy?

A Final Fantasy VII egy számítógépes szerepjáték, de különbözik attól, amilyennek egy hagyományos RPG-t elképzelünk. Nem hagyományos fantasy-környezetben játszódik, hanem egy olyan világban, ahol a mágia és a technológia összeolvadt, a világot pedig a Shinra vállalat uralja. A háttér egy kicsit furcsának tűnhet azok számára, akik nem ismerik a régebbi Final Fantasy játékokat. Azonban megvannak a „hagyományos" RPG-kre jellemző elemek is: sok furcsa nevű egyén, egy főgonosz, rengeteg varázslat és felszerelés. A játék Japánban készült, ezért igen sok közös vonást találhatunk benne a manga rajzfilmekkel és képregényekkel. Ez megmagyarázza azt, hogy miért tűnik az európai ember számára néha kicsit furcsának a történet vagy a szereplők viselkedése. A többi mangaelem is előkerül: a szereplők többségének gyermekarca van, nagy szemekkel, a játék tele van teljesen furcsa ellenségekkel, és egy olyan lány is szerepel a programban, aki valószínűleg pillanatok alatt darabokra verné Lara Croftot, ha találkoznának...

A játék főszereplője Cloud, a Shinra katonai szervezetének, a SOLDIER-nek a tagja, aki most éppen az Avalanche nevű eko-terrorista csoporthoz csatlakozott. A sztoriból körülbelül ennyit tudunk meg, a többi mind játék közben fog kiderülni.

A játék háttértörténete eléggé összekuszált, amikor úgy érezzük, hogy jó úton haladunk és értünk mindent, a sztori mindig új fordulatot vesz. A program elején még nagyon keveset tudunk a szereplőkről, de ahogy haladunk előre a játékban, egyre több derül ki a céljaikról és a múltjukról. A játék nagy erőssége, hogy a karakterek „élnek", személyiségük van, nemcsak egy arcból és kétoldalnyi statisztikából állnak, mint az RPG játékok 95 százalékában. A játékban folyamatosan zajlik a történet, nincs egy perc üresjárat sem, mindig történik valami, ami érdekessé teszi a sztorit.

Mint minden RPG-ben, a Final Fantasyben is mászkálással és szörnyek kiirtásával töltjük időnk nagy részét. Amikor éppen nem harcolunk, a történéseket 3D izometrikus nézetből szemlélhetjük. A mászkálás inkább kalandjátékra emlékeztet, sétálgatás közben nagyon sok tárgyat találhatunk, benézhetünk az épületekbe stb...

Ha harc, hát legyen harc...

Ahogy a világban mászkálunk, előbb vagy utóbb ellenségekbe is fogunk botlani. Ezek a találkozások kétfélék le-



hetnek: előre letároltak vagy véletlenszerűek. Az előre beállított csatákban általában valamilyen erősebb szörnnyel kell megküzdenünk, ezek a lények minden egyes játékban ugyanott lesznek. A véletlenszerű csaták akkor következnek be, amikor valamilyen veszélyesebb területen mászkálunk. Ilyenkor bizonyos időközönként a „nyakunkba ugrik" néhány szörnyeteg. Mivel nem látjuk a közeledő ellenséget, ezért néha kicsit furcsa lehet, hogy a semmiből egyszerre csak előugrik mondjuk két óriásrobot...

Ha harcra került a sor, a nézet megváltozik, a csatát egy igen látványos, folyamatosan váltakozó kameranézetből láthatjuk. A harcrendszer igen érdekes, átmenet a realtime és a körökre osztott között. A képernyő egyik oldalán a mi karaktereink, a másikon pedig az ellenség látható. Minden karakternek van egy „csíkja", ami szép lassan növekszik, amikor eléri a mező szélét, akkor adhatunk valamilyen parancsot hősünknek. Amikor ezt végrehajtotta, jön a következő karakter, esetleg az ellen. A legtöbb ellenség valamilyen speciális képességgel is rendelkezik a hagyományos támadása mellett. Némelyek békává változtatják vagy lefagyasztják hőseinket. Hogy az esélyek ki legyenek egyenlítve, mi is hasonló gonoszságokat tudunk velük művelni, rengeteg támadó és védekező mágia áll rendelkezésünkre, mindegyik egyéni grafikával. Ilyenkor a kameranézet folyamatosan változik, oly módon, hogy az adott varázslat minél látványosabban jelenjen meg előttünk. Az egyik legmonumentálisabb az, mikor a „Neo-Baphomet" varázslatot használjuk, ilyenkor egy jó félperces animációban lehet részünk.

Varázslatok és speciális képességek

A Final Fantasy VII-ben kicsit másképpen működik a varázslat, mint azt a „hagyományos" RPG-kben megszokhattuk. A mágiákat nem lehet tanulni, hanem Materiának nevezett gömbökbe vannak zárva. A karakterek fegyverében és páncéljában vannak a „Materia Slot"-ok, amelyekben a Materiát lehet tárolni. Minden egyes Materiában más és más varázslat található. A játékban szereplő Materiák igen sokfélék lehetnek: tudjuk gyógyítani társainkat, megsebesíteni ellenségeinket, isteneket és istennőket idézhetünk. A Materiák azonban nemcsak varázslatokkal, hanem egyéb képességekkel is felruházhatják karaktereinket, pl. erősíthetik már meglévő mágiáinkat, vagy az ellenség speciális támadásait is megtanulhatjuk segítségükkel. Ha egy bizonyos Materiát sokszor használunk, akkor az is „szintet lép", és erősebb varázslatok használatára lesz lehetőségünk. Minden karakternek van még egy speciális képessége, ez a Limit. Ha karakterünk elég sebzést kapott, akkor használhatja a Limit képességet, amelynek eredménye általában egy szupererős támadás lesz, de Aeris pl. gyógyításra képes ilyenkor. A Materiákhoz hasonlóan a Limit is folyamatosan fejlődik ahogy használjuk, így egyre hatásosabb képességei lesznek karaktereinknek.

Felszerelés és fejlődés

A Final Fantasyben a túlélés egyik kulcsa a megfelelő felszerelés biztosítása a karakterek számára, a másik pedig a tapasztalat megszerzése. A fegyverek és páncélok a boltban megvásárolhatók, de tapasztalati pontokat csak harc közben lehet szerezni. Ha a karakter megfelelő mennyiségű tapasztalati pontot szerez, szintet lép, és az életereje, illetve az mágiapontja növekszik. A játékban rengeteg különböző tárgyat lehet találni és vásárolni, ne sajnáljuk az időt cuccaink rendbe rakására és a gyógyító italok vásárlására, mert sokszor a karakterek élete múlhat azon, hogy kéznél van-e éppen egy varázsital.

Játék a játékban

A Final Fantasy VII egyik érdekessége, hogy kisebb „aljátékok" vannak benne, amelyek felpezsdítik a felfedezésben és a kalandozásban megfáradt játékost. Ezek némelyike (például a motoros üldözés) a sztori fontos része, mások pedig opcionálisak, és csak növelik a játékban lévő rengeteg titkos és érdekes dolog számát. Saját Chocobót tenyészthetünk, és indulhatunk vele a versenyeken, verekedhetünk pénzért, sőt van a játékban még egy mini real-time stratégiai játék is!

Az előzőekből is kitűnt, hogy nem mindennapi program a Final Fantasy VII, még azoknak is ajánlom, akik nem szerették eddig a szerepjátékokat, mert itt a kalandozás és a sztori dominál, nem pedig a többoldalnyi karakterstatisztika. Akik RPG és/vagy mangarajongók, azoknak a játék kötelező darab; ígérem, nem mindennapi élményben lesz részük.



VÉLEMÉNY 

A Final Fantasy VII egyike azon kevés programnak, amelyeket nem lehet csupán szavakkal és képekkel bemutatni. Az embernek ki kell próbálnia és át kell élnie a játékot, hogy tisztába jöjjön vele: minden idők egyik legnagyszerűbb játékprogramjával van dolga. A grafika különös stílusa és a történet összetettsége rögtön magával ragadja a játékost, aki aztán reggelig fel sem tud állni a gép mellől (saját tapasztalat). Azonban bármennyire is csodálatos a játék, nem szabad elhallgatni, hogy néhány hiba bizony becsúszott a programba (hogy ez kit mennyire zavar, az már más kérdés).

Az első olyan gond, ami a játékosok nagy többségét zavarhatja, az, hogy nem lehet mindenhol menteni. Bevallom, amikor én meghallottam ezt, arra gondoltam, hogy ez nagyon fog zavarni, de játék közben rájöttem, hogy sokkal izgalmasabb úgy végigmenni egy helyszínen, hogy csak az elején lehet elmenteni az állást. Sok jó játékot tönkretesz az, hogy a mentést szinte már csalásra is fel lehet használni.

Sok kritika érte a Squaresoftot, amikor úgy döntöttek, hogy a Final Fantasy VII zenéje MIDI lesz. Ez talán csak azokat zavarhatja, akik az SB sorozat régebbi (csak FM chippel felszerelt) tagjaival rendelkeznek, hiszen a „pittyegés" igen hamar idegesítővé válik. Egy Roland MPU-401 kompatíbilis MIDI kártyával a zene már kiválóan szól, de még ekkor is elmarad a PSX-es változat hangjától.

A játék kezelése a végletekig le van egyszerűsítve, látszik, hogy nem akartak változtatni a jól bevált konzolos irányításon. A játék teljes egészében a numerikus keypaddal kezelhető, akiknek ez nem megfelelő, azok átkonfigurálhatják az irányítást.

Az apró hiányosságok azonban eltörpülnek a program pozitív tulajdonságai mellett. Véleményem szerint jó, ha ötévente megjelenik egy ilyen monumentális, érdekfeszítő és a játékost teljesen magával ragadó program.

Megjegyzendő, hogy néhány Riva alapú videokártyán és Cyrix processzorokkal felszerelt gépeken a játék nem fut, az Eidos hamarosan megjelenteti a megfelelő patch-et a programhoz.

Caris



Cloud Strife: A játék főszereplője. Valaha a SOLDIER nevű szervezet tagja volt, de most zsoldosként dolgozik, és bármilyen piszkos munkát elvállal. A játékban szinte végig a csapat tagja lesz, ez nem is baj, mert kardjával hatalmas sebzésre képes, főleg ha a „Double-Cut" Materiát is használja mellette.



Tifa Lockheart: A mindig vidám és optimista lány, aki mindig meg tudja vigasztalni azokat, akik szomorkodnak. Az Avalanche tagja és Cloud gyermekkori barátja. Gyengéd érzelmeket táplál Cloud iránt, de ezt még önmagának sem meri bevallani.



Barrett Wallace: Az Avalanche nevű földalatti ellenállási csoport vezetője. A jobb kézfeje helyére ültetett golyószóróval harcol a legszívesebben. A játék elején felbéreli Cloudot, hogy segítsen neki a Midgarban lévő reaktor felrobbantásában.



Aeris Gainsborough: Fiatal, gyönyörű és rettentően titokzatos. Clouddal Midgarban találkoznak, ahol Aeris virágokat árul. Nem sokkal ezután csatlakozik hozzánk. Amikor velünk van, érdemes mindig a csapatba rakni, mert speciális képessége, a „Healing Wind" soha nem jön rosszul.



Red XIII: Egy különös biológiai kísérlet eredményeképpen jött létre ez a lény. Csak külsőleg hasonlít valamilyen állatra, intelligenciája bármelyik embert megszégyeníti. Az egyik legerősebb karakter a játékban, érdemes beválasztani a csapatba.



Cait Sith: Egy megbízhatatlan, de érdekes lény, akinek kedvenc hobbija a jövendőmondás. Csatában folyamatosan beszél, ezzel is igyekszik elterelni az ellenség figyelmét. Talán az egyik legunszimpatikusabb karakter, én nem is raktam be soha a csapatba.



Cid Highwind: Pilóta, akinek az az álma, hogy ő jut el először a világűrbe. Különböző járművek vezetéséhez ért, nem véletlen, hogy a csapat rábízza a Highwind léghajó irányítását.



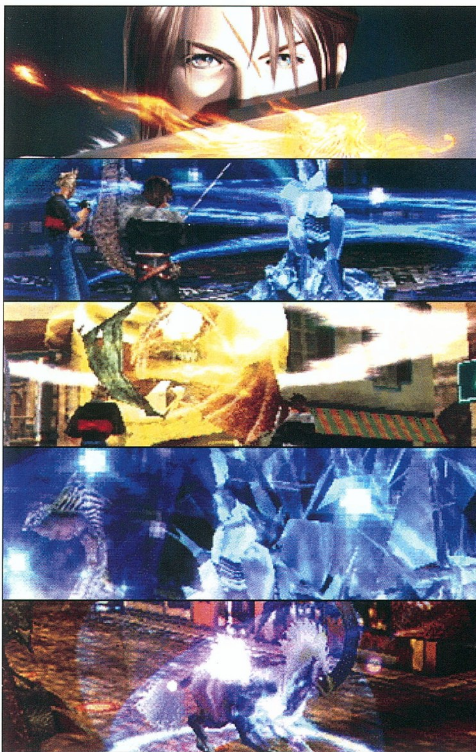
Vincent Valentine: A játékban szereplő egyik titkos karakter. Harci képességei elég jók ahhoz, hogy esetleg velünk tartson a nehezebb küldetésekre.



Yuffie Kisaragi: A másik titkos karakter, aki ravasz, arrogáns és rendkívül önző. Harcban mágikus shurikenjével támad, és ő messze a legerősebb karakter a játékban. Ha megkapja a „Deadly Cut" Materiát, akkor egyetlen támadásával 6-8000 HP sebzésre képes!

Final Fantasy történelem:

A Final Fantasy sorozat a hét rész ellenére közel sem tekint vissza olyan hosszú múltra, mint a Wizardry vagy az Ultima játékok. Mivel a hetedik rész az első, amely nemcsak valamilyen konzolon jelent meg, ezért egy „mezei" PC-snek valószínűleg nem ismerősek a régebbi Final Fantasy programok. 1987-ben jelent meg a Final Fantasy I Nintendo Entertainment Systemre japánul, ezt csak 1990-ben követte az angol változat. A számozás ezután egy kicsit összekavarodik, mivel a 2. és a 3. rész csak japánul jelent meg (NES-re). A negyedik részt már lefordították angolra, és meg is jelent Amerikában, de mivel ott még csak az első rész volt elérhető, ezért a Final Fantasy II nevet kapta. Ugyanez a helyzet az ötödik (Amerikában Final Fantasy III) résszel is. A hatodik és a hetedik rész már ugyanazzal a számozással jelent meg mindkét nyelvterületen. Azoknak sem kell elkeseredniük, akik nem értenek japánul, mégis szeretnének játszani a 2. és a 3. résszel, lelkes játékosok lefordították a programokat, és PC-nken egy NES emulátor segítségével tökéletesen játszhatók.





Final Fantasy VIII: A Squaresoft fejlesztőgárdája nem alszik, és gőzerővel dolgoznak a nyolcadik részen, egyelőre sajnos csak Sony Playstationre. A játékról még nagyon sokat nem lehet tudni, a Squaresoft eddig csak egy zártkörű sajtótájékoztatón mutatta be a programot, néhány kiválasztott újságírónak. A nyolcadik rész két főszereplője Squall Leonhart és Laguna Loire, azaz két férfi. Ez azért is érdekes, mert az egyik készítő szerint a program központjában a szerelem fog állni... A grafika már a hetedik részben is a PSX határait feszegette, de a Final Fantasy VIII-ban sikerült még tovább lépniük a fejlesztőknek. Reméljük, a PC-verzió is minél hamarabb elkészül.

Tippek:

- Elég rövid idő alatt megtelik az inventory különböző tárgyakkal. Azokat a dolgokat, amelyeket nem szeretnénk használni, adjuk el, a csatában használatos tárgyakat (Potion, Ether stb...) pedig mozgassuk a lista elejére, hogy harc közben ne kelljen sokat turkálni a hátizsákban. Amikor Chocobóra vadászunk, a zöldségeket rakjuk előre, hogy minél előbb használni tudjuk őket.
- Néha ahhoz, hogy megnyerjünk egy csatát, szokatlan módszerekhez kell folyamodnunk. Ilyen az, mikor az ellenség bezárja az egyik karakterünket. Ilyenkor, ha társunkat támadjuk meg, azzal kiszabadíthatjuk! Az élőholtakon pedig kiválóan lehet sebezni gyógyító varázslatokkal!
- A játékban rengeteg rejtett dolgot lehet találni, minden helyszínt kutassunk végig, mert olyan tárgyakat és Materiákat találhatunk, amelyek hasznosak lehetnek később.
- Hogyan fogjunk el egy Chocobót? Használjuk a Chocobo Lure Materiát. Menjünk ki a főtérképre és keressünk Chocobo-lábnyomokat. Előbb vagy utóbb megjelenik az ellenséggel együtt, de ne támadjuk meg, hanem adjunk neki zöldséget! Ha legyőzzük a többi ellenséget mielőtt a Chocobo elszaladna, máris megfogtuk. Ezután lovagolhatunk rajta, de csak addig marad velünk, amíg le nem szállunk róla!

Technikai jellemzők

Hardverigény: P133 • 16 MB RAM 200 MB HDD
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: –
Dokumentáció: 40 oldal CD booklet
Extrák: 3D kártya erősen ajánlott!

Kiadó: Eidos Interactive
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: összetett

Értékelés 93

Deathtrap Dungeon

Lapozz a 69. oldalra!

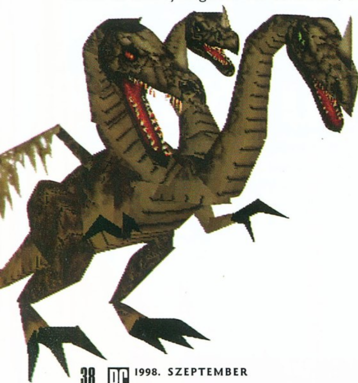
▼ Eidos Interactive



Amikor Ian Livingstone és Steve Jackson mintegy 17 évvel ezelőtt megírták a Tűzhegy varázslója című lapozgatós könyvüket, még nem gondolták, hogy művükkel olyasvalamit hagynak az utókorra, amire még évtizedek múltán is mindenki emlékezni fog. Sőt, Livingstone sem gondolta volna, hogy a Halállabirintus című alkotása 14 évvel később számítógépes játékként fog napvilágot látni. Mára az évekkel ezelőtt dicsfényben tündöklő Fighting Fantasy könyveknek lassan leáldozóban van a napjuk, köszönhetően a szerepjáték-őrületnek, a különböző kártyajátékoknak, a táblás játékoknak és természetesen a számítógépes játékhadjáratnak. Lássuk tehát, milyen a másfél évtizedes játékötlet mai megvalósításban!

A történet

A játék ezen részével kellett a készítőknek a legkevesebbet foglalkozniuk, hiszen a kerettörténet már megszületett Ian mester tollából. Egy thaiföldi kirándulás során látott eldugott kis település indította be a fantáziáját, és adott otthont a Halállabirintusnak. Livingstone sztorija szerint Fangban minden évben megrendezik a bajnokok próbáját, ami azt takarja, hogy a bátor kalandoroknak be kell lépniük az őrült Sukumvit báró által építtetett labirintusba, és végezniük kell Melkorral, a gonosz vörös sárkánnyal. Egyetlen szabály van csupán: akárhányan beléphetnek, de csak egyvalaki jöhet ki! Akinek sikerül túlélnie a csapdákkal és szörnyetegekkel teli útvesztőt, annak mesés jutalom üti a markát. Te is a faluban vagy a próba idején, és egy kellemesen eltöltött hét után úgy döntesz, megpróbálkozol a feladattal. Belépsz a dohos alagútba, és lassan elhalkul mögötted a tömeg moraja...



A megjelenés

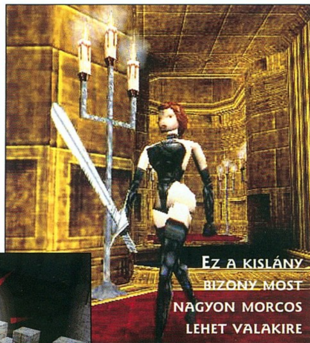
A grafikusok és a tervezők munkájára igazán nem lehet panaszunk. Úgy tűnik, a Tomb Raider II után rájöttek az Eidosnál is, hogy az engine még nem az igazi, és a Deathtrap Dungeonhöz teljesen újat készítettek. A kameramozgatás szinte tökéletesre sikerült, még így is, hogy valós időben kell a kamerapályát kiszámolni, nem előre letárolni. Hősünk körül úgy mozog a kamera, akár egy jobb akciófilmben, néhol teljesen körbefordul körülötte, madártávlatig távolodik, majd visszaröppen emberünk mögé. Mindebben az a szép, hogy közben sehol sem fogunk idegeskedni, hogy nem látunk magunk elé (általában az ilyen játékoknál ez szokott a legnagyobb probléma lenni). Az objektumok és a textúrák mind-mind kidolgozottak és részletesek. Mindehhez hozzájönnek a finom apróságok és újítások, melyek megdobják az egész játék hangulatát. A sebesülések meglátszanak a karakteren, azaz szakadozott lesz a ruhája, véres csíkok a testen, karomnyomok az arcon (utóbbi csak akkor, ha valamilyen éles karmú szörnyeteggel csatázunk), sőt, ha egy kést dobnak felénk és eltalál, akkor az bele is áll a testünkbe, és addig ott lesz, amíg ki nem húzzuk magunkból! Amikor vágunk egyet a karddal, röpködnek a testrészek és fröcsög a vér...



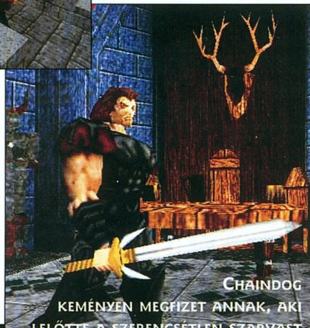
A két játszható karakter mozgásfázisai nagyon szépen ki vannak dolgozva, és végre sikerült elérni, hogy kevés billentyű használatával is jól lehet játszani és szép mozgásokat előhozni. Meg kell hagyni, a különböző ugrásokon, mászásokon nincs akkora hangsúly, mint a Tomb Raiderben, de ez is legalább annyira élvezetes.

A karakterek

Két karakter közül választhatunk, ezzel is adva némi szabadságot a játékosnak. Eldönthetjük tehát, hogy Red Lotussal, a lenyűgöző szőkeséggel, avagy Chaindoggal, a kemény férfiúval állunk neki az előttünk lévő feladatnak. Előbbinél nyilván előtérbe kerül (a lenge ruházat mel-



Ez a kislány bizony most nagyon morcos lehet valakire



Chaindog keményen megfizet annak, aki lelőtte a szerencsétlen szarvast



lett) az ügyesség és a kecsesebb mozgáskultúra (viszont rosszabb állóképesség), míg utóbbinál a puszta erő dominál.

A megoldás szempontjából lényegtelen, hogy kit választunk, mert egyikükkel sem lesz könnyebb vagy nehezebb a játékmenet. Mondhatni úgy is, hogy a lényegi különbség kettejük között csak külsőségekben mutatkozik meg, és persze az animációjukban.

Tárgyak és varázslatok

A felszerelés szerves részét képezi a játéknak, melyről már messziről látszik a harcorientáltság. Ezt bizonyítja a hétféle közelharci fegyver, melyek között megtalálhatók varázskardok (nagyon hasznos például a Venom Sword, ami immunissá tesz a mérgezéstől), balták, kalapácsok (mindegyiknek előjön valahol a maga előnye, például a zúzófegyvereknél evidens, hogy az élőhalott csontvázakat irthatjuk velük a legjobban), valamint hat távolsági fegyver, melyeknél meglepő dolgokat találhatunk a sörétes puskától kezdve a bombán keresztül a lángszóróig. Ellenben íj és nyíl nincsen... Ez egy kicsit lerombolja az eddig szépen építgetett fantasy-hangulatot, de fogjuk fel úgy, hogy Sukumvit báró káosz-alkimistái sok mindenre képesek... Nagy ötlet volt a készítőktől a jelzőkréta bevezetése: ha akarunk, rajzolhatunk egy nyilat a földre a labirintusban, megelőzve ezzel a felesleges bolyongást.

A varázslatokon is meglátszik az akcióközpontúság, mivel a nyolc használható mágiából hét ártó jellegű (a maradék egy egyszerű fényvarázslat). A varázslatokat scrollok, varázstekercsek formájában zsebelhetjük be a pályákon. Tehát ha van 3 tűzlabdatekercsünk, és ellőjük mindhármat, akkor addig nem tudunk tűzlabdát varázsolni, amíg egy újabb ilyen scrollt nem találunk. A legutolsó varázslat egy egészen elvetemült ötlet volt az alkotóktól: elég bizarr, ahogyan anyagiasul a kezünkben egy kismalac pár rúd dinamittal a hátán, és csak arra vár, hogy eldobjuk valamerre.

A tárgyakhoz tartoznak a különböző kulcsok is, amik az adott színnel jelzett ajtót nyitják, valamint a kincsek, melyek elszórva hevernek mindenfelé.

VÉLEMÉNY



Személy szerint nekem nagyon tetszik a Deathtrap Dungeon, egyedi hangulata, nagyszerű engine-je, a zenék és még kismillió dolog miatt, amiket még sikerült a készítőknek belepasszírozni ebbe a nagyszerű játékba. Természetesen néhol még gyermekcipőben jár a technika, például hősünk, illetve hősnőnk korántsem annyira kidolgozott, mint Croft kisasszony. A labirintusban való barangolás egy idő után nagyon fárasztó lesz, jó lett volna pár szabadban játszódó szint is, de ez a történetből adódóan eleve lehetetlen. Nem tetszett a fantasy-hangulatot sárba tipró eszközök bevetése sem, például a sörétes puska és a lángszóró, ezek valahogy nem illenek bele a játékba. Minden apró kis hibája ellenére viszont a Deathtrap Dungeon véleményem szerint a jelenlegi legjobb 3D akció-kaland játék, letaszítva a Tomb Raidert a trónról. Ez a dolog a kiadót viszont nem igazán érdekli, hiszen mindkét játékot az Eidos jelentette meg. Tehát el kell döntened: kipróbálod, avagy sem. Ha igen, akkor lapozz a...

Iwo

Az ellenfelek

E téren sem lehet semmi okunk a panaszra, a különböző ellenségek, szörnyetegek, gyilokautomaták bőséges arzenálja néz szembe velünk szintről szintre. Hogy csak egy párat említsünk a keményebb fajták közül: a fél-démon papnő, aki közelharcban mérgez, messziről meg egyfolytában varázsolgat; az Agrash nevezetű vörös haláldémon, aki tűzlabdákkal dobálózik, ráadásul csak varázsfegyverrel lehet hozzáérni; aztán itt van még kis kedvencünk, a sziklaember, akit szinte lehetetlen elpusztítani, annyira szívós, és persze csak egyetlenegy fegyver fog rajta, a varázskalapács. Említésre méltó még Melkor, a vörös sárkány, akinek életereje mármár a hihetetlen kategóriába tartozik, és két másodpercenként szénné égeti a fejünket, ha nem vigyázunk. Melkor egyébként a főellenség a játékban, tehát vele biztos összebarátkozunk majd a harmincadik visszatöltés után. Természetesen rengeteg tömegellenfél is van, mint az orkok, impek, halálbohócok, óriáspatkányok, pókok, zombik... Nem mondhatja tehát senki azt, hogy unalmasak az ellenfelek, mert kevés van. Ráadásul az a veszély sem áll fenn, mint a Jedi Knightban, amikor



A MEDÚZÁK MÁR ILYEN MESSZIRŐL IS RÁNK VARÁZSOLNAK MINDENFÉLE ÁTKOT



LEHET, HOGY CSAK BARÁTKOZNI AKAR. AZÉRT NE VÁRJUK MEG A VÉGÉT...

MÁS VÉLEMÉNY

Úgy látszik, lassan már közhellyé válik, hogy az eredeti Tomb Raiderek után készült klónok csak gyengébbek lehetnek. Sajnos ez a helyzet ezzel a játékkal is – annak ellenére, hogy iszonyúan erőlködik, hogy jó legyen. A főszereplőnő szögletes és ronda, a pályák ötletszegények, tarka színeik szegényesek és idétlenek, az ellenséges szörnyek unalmasak, az irányítás katasztrofális. Egyedül talán a Die by the Swordban elrontott kardozást csinálták itt meg jól, kedvenc joystickommal egy ideig elég jól elszórakoztam, miközben néhány szörnyet lekaszaboltam, aztán ráuntam az egészre.

A két játék közti különbséget talán legjobban a legelső Indiana Jones-film egyik leghíresebb jelenetével tudnám áttételesen jellemezni: mialatt a Deathtrap Dungeon hősnője fenyegetően hadonászik óriási pallosával, addig Lara előveszi a pisztolyát és unott tekintettel az arcán lelövi.

Bad Sector

Mi is az a Fighting Fantasy?

Jó hét-nyolc éve jelent meg a magyar könyvesboltok polcain a Tűzhegy varázslója című könyv. A furcsa kalandregény-társasjáték keverék akkor már nagy sikerű sorozatként élt tőlünk nyugatabbra, milliós eladási adatokkal. A legsikeresebb Fighting Fantasy könyv a Deathtrap Dungeon volt (magyar címén Halállabirintus), nem meglepő tehát, hogy ebből készült először számítógépes játék.

Egy Fighting Fantasy könyvet olvasva, az olvasó bizonyos időközönként beleszólást kap az események menetébe, döntései alapján cselekszik a főhős, alakul a történet. Gyakorlatilag ez úgy néz ki, hogy minden oldal alján válaszút elé kerül az olvasó/játékos, például: „Ha jobbra fordulsz az elágazásban, lapozz a 78. oldalra, ha balra, a 232-ikre!" Kalandregényekről lévén szó, egy egyszerű dobókockás harsrendszer is tartozik a játékhoz. Így egy könyvet százféle úton is végigolvashatunk, de csak egy út vezet a happy endhez...





pályánként volt két ellenségtípus. Na itt ez nem probléma, legalább tízszer annyi fajta keseríti meg életünket, mint ott.

A HALÁLLABIRINTUS

A játékban összesen tíz pálya kapott helyet, de ezek mindegyike olyan hatalmas, amekkorát eddig még nem láttunk 3D akciójátékban. Egy kissé lineárisak a szintek, ez abban mutatkozik meg, hogy nagyon könnyen le lehet bontani részekre egy adott pályát. A játékon nagyon meglátszik a csapdaorientáltsága, mely szoros összefüggésben áll a mentési tilalommal. Nem menthetünk állást ugyanis akárhol, hiszen az egyszeri játékos „jobb félni, mint megijedni" alapon biztos lépten-nyomon menteni szeretne. Ekkor bizony elveszne egy fontos hangulati elem, méghozzá a csapdáktól való félelem. Mentésre csak a pálya bizonyos részein van lehetőség, általában ezek a helyek is mutatják, hol végződik egy adott pályarészlet és hol kezdődik a következő. Visszatérve a csapdákhoz, ezekre igen nagy hangsúlyt fektettek a készítők. A kommersz csapdák mellett (leomló padló, nyílzápor, tűzeső) igen sok új ötletet is találhatunk, ilyen a lezúgó tüskés vasgolyó, a passzírozó kalapácsgép, a halálszekerce és a többiek.

Zárszóul még annyit, hogy a Deathtrap Dungeon minden szempontból érdekes mű, és egy kicsit más játék, mint akár a Tomb Raider, akár a Dreams. Leginkább talán a Die by the Swordhoz lehetne hasonlítani, de még ez a hasonlat is sántít egy kicsit. Egyszóval a DD igazán eredeti alkotás, és már csak ezért is érdemes kipróbálni.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 16 MB RAM
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: –
Dokumentáció: 100 oldal
Extrák: egy Halállabirintus című könyv, mely 84-ben jelent meg, és egymillió példány fogyott belőle

Kiadó: Eidos Interactive
Grafika: nagyon jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS

87

Heart of Darkness

▼ Infogrames

A kilencvenes évek elején jelent meg Amigán az Another World. Kategóriájában akkoriban az év játéka lett, köszönhetően nagyszerű megjelenítési módjának, és nem utolsósorban lebilincselően izgalmas játékmenetének. Most, 1998-ban a lassan tízéves klasszikus készítői egy hasonló jellegű alkotással örvendeztetik meg a játékosokat.



em véletlenül említettem a bevezetőben az Another Worldöt. Azon túl, hogy mindkét programot ugyanaz a csapat írta, az alapsztori, a történet s a befejezés is méltán lép a nagy előd nyomdokaiba. Történt ugyanis, hogy a kisiskolás Andy egy napon tanítójának embertelen szigora és kegyetlensége elől menekülve Whisky kutyájának társaságában az iskola helyett végül a városi parkban kötött ki. Ott már kisebb tömeg figyeli távcsöveken és alkalmi teleszkópokon át a várható napfogyatkozást. Ami tökéletesre sikeredik – a teljes fogyatkozás sötét és nyomasztó perceiben valamelyik árnyékdimenzióból gonosz démonok egy csapata betör a Földre és elrabolja (tévedésből, ők sem tökéletesek) Whiskyt. Andy nem hagyja annyiban a dolgot. Otthon már várja őt a Szerkezet (amely kinézetre űrsikló, rendeltetését tekintve azonban afféle világutazó hajtány) és a vízipuskából átalakított plazmavető. Lényeg az, hogy a kisfiú rövid viszontagságos, utazás után kényszerleszállást hajt végre, s csak egy hajszálon múlik az élete. Andynek ezután alaposan fel kell kötnie az alsóneműt. Kúszva-mászva, futva-rohanva kell átverekednie magát az árnylények hadán. A játékmenet jóval több, mint az ember gondolná. A happy end sem teljesen egyértelmű, egy jó forgatókönyv receptje alapján felvet kérdéseket, melyekre persze nem kapunk választ...

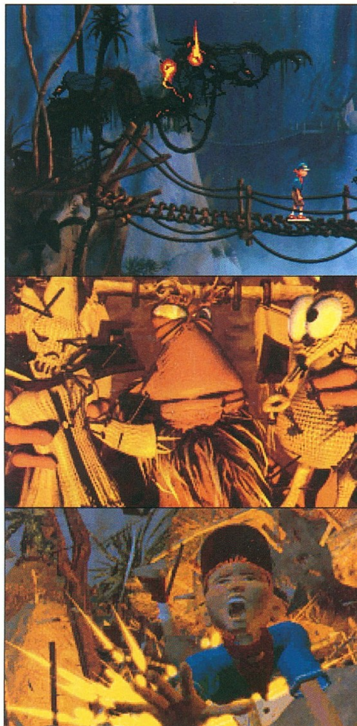


Külön érdekessége a játéknak, hogy a dombornyomású dobozt felnyitva, a CD mellett egy olcsó, de praktikus „piros-kék" 3D szemüveg pottyan a kezünkbe. Rajta keresztül nézelődve a játék animációi (főleg a direkt erre „kihegyezett" endsequence) hologramszerűek lesznek – bár a színek ilyenkor mintha elvesznének valahol a dimenziók közti térben... Ha már a grafikánál tartunk, nem lehet nem észrevenni, milyen igényes és aprólékos. Már a bevezető képsorok is odaszögezik az embert a székbe. Később sem hanyagolja a program el a hol ijesztő, hol humoros, de mindenképpen élvezetes animációkat. A mintegy 30 percnyi renderelt és rajzolt mozi simán elmenne rajzfilmnek akármelyik tévécsatornán!

Egy ilyen csodálatos képi világ nem lehet meg a hozzá méltó zene nélkül. Nos, erről Bruce Broughton és a londoni filharmonikusok gondoskodtak. A játék során sokszor elő fog fordulni az a többnyire mozikban tapasztalható hatás, mikor egy jelenetet a hirtelen felcsendülő, vagy éppen a háttérben alig hallható, de bizonyosan ott lévő zene fest alá. Ezek a rövid, gyakran horrorisztikus hanghatások alaposan próbára fogják tenni a játékos idegeit.

Nem tagadom, kellemesen töltöttem azt a késő estébe nyúló délutánt, amely során barátaimmal vállvetve eljutottunk a Sötétség Szívébe. Bár első ránézésre a program tizenegynéhány éves gyerekeket céloz meg, talán nem állok egyedül azzal a véleménnyel, hogy komoly és összetett alkotásról van szó. Számos meglepetéssel és meghökkentő fordulattal szolgál a játék, s már ezek miatt is érdemes végigküzdenünk magunkat ezen a színes, szélesvásznú, egész estét betöltő alkotáson. Eleinte azt hittem, hogy egy bugyuta keretsztori után semmitmondó ugrabugrálás következik, de kellemesen csalódtam. Valljuk be őszintén: az, hogy a gonosz idegenek a világ pusztulására törnek, s csak személyesen Big Hero állíthatja meg őket vérgőzös rambózás után, sokkal, de sokkal sablonosabb és unalmasabb. Itt megelevenedik mindaz, amitől kiskorunkban rettegtünk. A sötéttől való félelmünk, mikor a sarokból és az ágy alól előkúsznak az árnyak... amelyek még mindig bennünk lakoznak.

ZOTYO



TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: 486 DX2/66 • 16 MB RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: –
Dokumentáció: 30 oldal
Extrák: ajándék 3D-szemüveg

Kiadó: Infogrames
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: közepes

ÉRTÉKELÉS
90

Mortal Kombat 4

Recsegnek a csontok, kitépett végtagok repkednek, harci üvöltéseket és halálsikolyokat hallunk és a kivégzések során mindent ellep a vér. Minden idők legnépszerűbb és leggyilkosabb verekedős játéka visszatért, hogy átkozmetikázva, 3Dfx-es köntösében szétcsapjon hasonszőrű társai egyre népesedő táborában.

▼ GT Interactive



A második Mortal Kombat mozi premierje után nagyszerű időzítéssel dobta piacra a GT Interactive a sorozat negyedik részét PC-re. Bár a játéktermek profi „mortálosai" már becsukott szemmel, fél kézzel végigpofozzák a játékot a legnehezebb szinten is, az otthonülő rajongók még csak most kaphatták a kezük közé.

A legszembetűnőbb változás esztétikai: a hagyományos oldalnézetes grafika helyett a kor követelményeinek megfelelve végre háromdimenziós grafikát látunk. Érezték a készítők: a 3D-s Virtua Fighter és klónjai lesöprik őket a porondról, ha továbbra is a konzervatív 2D-s megoldást választják. Félő volt azonban, hogy a játék elveszti régi hangulatát, ha nagyon a Virtuára fog hasonlítani. Ezért köztes megoldást alkalmaztak: bár a játék teljesen 3D, mégsem cikáz állandóan a kamera a harcosok körül, legtöbbször oldalról látjuk őket.







Finish them!

Persze mindez nem lett volna elég a kiütéses győzelemhez. Amiben a Mortal Kombat 4 különbözik a többi verekedős játéktól, az a 3D kártyák professzionális kihasználása. Míg például a Virtua 2-nél vagy a Toshindennél igazából csak a kártyák sebességét, illetve a textúra-elmosást használták ki, a Mortal 4-et teletömték különféle 3D-s effektekkel. Van itt minden: mip-mapping, színes fények, köd, lens flare – szinte tobzódik a képernyő. Jól lehet őket látni például a háttérben lobogó fáklyákon, a varázslatoknál, kivégzéseknél vagy a Raidenen cikázó villámokon.

Előre, előre, hátra, felütés...

Persze a profi „mortálosok" már türelmetlenül mormogják: „Jó, jó, de mi van az irányítással? Vannak új kivégzések?" Nos, a Mortal 4 irányítása gyakorlatilag maradt a régi (annyira, hogy a régi karaktereknél ugyanazokat a gombokat kell lenyomnunk a varázslatokhoz). Két újdonságot azért találhatunk: egyrészt jobbra-balra is lépkedhetünk, másrészt mindegyik karakternek van saját fegyvere.

Régi ismerősök és új arcok

Összesen 15 karaktert irányíthatunk, ezek közül heten már ismerősek, rajtuk kívül nyolc „friss hús" van a játékban. Persze így néhány régi harcos kimaradt, ez mindig szomorúságot okoz a fanatikusoknak. Én legjobban a brutális, „szívtépő" Kanót hiányolom – de hát őt ugye Sonya Blade jobblétre szenderítette az első Mortal moziban...

VÉLEMÉNY

Flawless victory?

Bár nem rajongok a verekedős játékokért, a MK sorozat mégis megfogott. A misztikus hangulat, a jól kitalált figurák és a különféle varázslatok, kivégzések miatt a Mortalok mindig is élvezetesebbek voltak riválisaiknál. A nagyszerű első kettő és a kissé kiábrándító harmadik rész után a negyedik részben szerencsére megint minden a helyén van. Különösen jó lett a 3D grafika: ilyen fényorgiát még nem nagyon láttam játékban. A figurák is profin megrajzoltak, amellett hogy új, 3D-s megjelenítésük tökéletes (bár az árnyékuk kissé darabos), a régi kedvenceknek sikerült megőrizni eredeti jellegüket. Az új karakterek viszont elég sablonosra sikerültek, és nem túl ötletesek varázslataik sem. Nagyon tetszett a játék humora, ami különféle harci kiáltásokban, visongásokban jelentkezett (Liu megint úgy vonyít, mint egy veseköves pincsi). Két bosszantó hibát találtam a programban: egyrészt néha ismeretlen ok miatt „elmegy" a hang, másrészt a help lehívásakor megtörtént, hogy nemes egyszerűséggel kifagyott. Ennek ellenére jókat lehet bunyózni vele – főleg multiplayerben!

Bad Sector

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 16 MB RAM
3D-támogatás: 3Dfx
Multiplayer: 2 játékos
Dokumentáció: 30 oldal CD booklet
Extrák: Brutális jelenetek, sok vér

Kiadó: GT Interactive
Grafika: jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: közepes

ÉRTÉKELÉS

84

Virtual World

CD-ROM Software

www.virtual.hu

101 Kiskutya	9880
3D Ultra Pinball 3	5880
3 Millennium	9880
688i Hunter-Killer	9880
Actua Soccer 2.0	3880
Agent Armstrong	3990
Andretti Racing	4990
Armored Fist 2	4880
Back to Baghdad	9880
Balance of Power	2990
Banzai Bug	1990
Battlespire	11870
Battlezone	8880
Bicycle Classics	1480
Black Dahlia	11870
Blade Runner	5990
Blood Omen	1880
Broken Sword 2	9880
C&C-Sole Survivor	9880
C&C WIN 95	9880
Carma Level Pack	4880
Carma Splat Pack	3990
Carmageddon	9880
Championship M	7770
Chasm the Rift	9880
Comanche 3	4880
Constructor	9880
Croc	4990
Dark Colony	1880
Dark Earth	5880
Dark Omen	5990
Deathtrap Dungeon	9880
Darklight C Class.	2990
Diablo	9880
Diablo - Hellfire	6880
Die by the Sword	9880
Die Hard Trilogy	8880
Dreams to Reality	4880
DUNE 2000	9880
Dungeon Keeper	5990
Earth 2140	5880
Egypt 1156 BC	11880
F22 ADF	9880
Fallout	4880
Flight Simulator'98	12880
Flight Unlimited 2	9880
Final Fantasy VII	10880
Formula 1 GP 2	7770
Full Throttle	4880
Galapagos	3990
G-Police	9880
Grand Theft Auto	9880
Heavy Gear	9880
Heart of Darkness	9880
Hexplore	9880
Hupikék Törpikék 2	6990
Ignition	2990
Imperialism	9880
Incubation	2880
Interstate '76	4880
Jack Orlando	4990
JANE's F 15	9990
Jedi Knight (DF 2)	9880
Jedi Knight (MotS)	2990
JP 3-Legacy of T.	9880
KKND Classic	2990
Lion King	9880
Longbow 2	9880
Lords of Magic	9880
Lula	9880

M.A.X. 2	11880
Mechcommander	11880
Monkey Island 3	9880
Monthy Python	9880
Motorhead	9880
Nightmare Creat.	9880
Nuclear Strike	1990
Oddworld	11870
Outlaws	9880
Panzer General 2	9880
Phantasmagoria	5990
Pocahontas	9880
POD	7880
Postal	9880
Pro Pilot	9880
Quake	4990
Quake Miss. P. I.	4880
Quake Miss. P. II.	4880
Queen the Eye	2990
RA - Aftermath	5880
RA - Counterstrike	4880
Rally Bajnokság	4880
Realms of the H.	7770
Rebel Assault 2	5990
Rebellion	9800
Red Baron 2	3880
Redneck Rampage	7770
Redneck 2.	9880
Sabre Ace	3990
Scorched Planet	990
Screamer Rally	9880
Sega Rally	8990
Settlers 2 Gold Ed.	9880
Seven Kingdoms	9880
Shadow Warrior	9880
Shivers 2	8880
Sid's Gettysburg	4990
Silent Thunder	7880
Sim Park	9880
Soldiers at War	9880
Ski Racing	9880
Steel Panthers 3	9880
Streets of Sim C.	2990
SWAT 2	9880
Team Apache	11880
Test Drive 4	9880
Test Drive Off R.	9880
Tex Murphy-Overs.	11870
TOCA Touring Car	9880
Tomb Raider 2	9880
Tone Rebellion	3990
Total Annihilation	9880
Turok	9880
UBIK	8800
Ultimate Socc. Man.	9880
Uprising	9880
WC - Prophecy	4990
Wipeout 2097	9880
World Cup' 98	6990
Worms 2	2990
X Files UA ! ! ! ! !	4990
Xenocracy	11880
Zork- Grand Inq.	9880

A pirossal jelzett áraink Szept. 31-ig, ill a készletek erejéig érvényesek !!

Áraink az Áfá-t tartalmazzák.

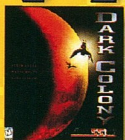
1 Alfa CD Center
1148. Bp. Örs Vezér tér, 23. üzlet
Tel.: 2222-350 (ÚJ!!!)

2 Újlaki Üzletház
1036. Bp. Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200 /122

3 Újpesti Centrum
1041. Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155 /61 (ÚJ!!!)

4 Átrium Mozi
1024. Bp. Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186

! AKCIÓ !



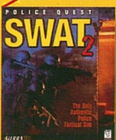
Dark Colony — ~~9990.-~~ 1880.-



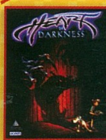
Final Fantasy VII — ~~12.990~~ 10.880



Bicycle Classics — ~~10990.-~~ 1480.-

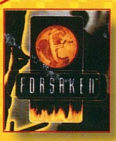


SWAT 2 — ~~12.990~~ 9880



Heart of Darkness — ~~12.990~~ 11.880


Team Apache — ~~12.990~~ 11.880



Forsaken — ~~9990.-~~ 4880.-



Blood Omen — ~~11990.-~~ 1880.-



Dune 2000 — ~~11990.-~~ 8880.-



NFS 2 SE — ~~9990.-~~ 2880.-



World Cup 98 — ~~11990.-~~ 6880.-



Starcraft — ~~9990.-~~ 5880.-

Klubtagsági Akció !

Ha 1998.09.31-ig tagságit váltasz a fent említett üzletek valamelyikében, akkor a következő kedvezményekben lehet részed:

1. Most csak 3990 Ft ért válthatod meg a 6000Ft értékű kártyát.
2. Bármilyen járékot 10% kedvezménnyel vásárolhatsz.
3. Akár 1 hétre is elviheted kedvenc programodat kipróbálni.
4. A tagsági mellé ajándékot is kapsz !
5. Az újdonságokról havonta ingyenes tájékoztatót küldünk.



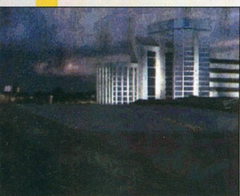
Név: ....

Cím: ....

Sanitarium

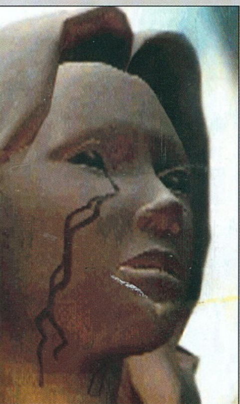
Rémségek kicsiny szanatóriuma

▼ ASC/Dreamforge



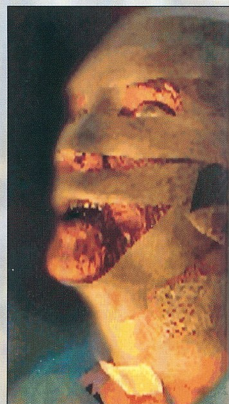


Senki sem szeret kórházban betegeskedni. Arra a borzalomra azonban, amellyel hősün találkozik autóbalesete után, valószínűleg még ő sem számított.

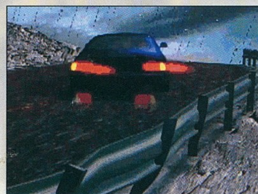


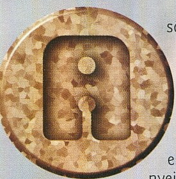












A sötét, piszkos toronyban zavaros szemű őrültek üldögélnek, hősünk feje pedig teljesen be van kötve, és nemhogy balesetének körülményeire, de még saját nevére sem emlékszik. Vajon milyen sötét titkokat rejt a Szanatórium? Hogy került ide hősünk? Egyáltalán ki is ő valójában és mi történt az arcával? Ezekre a kérdésekre kell megtalálnunk a választ a Dreamforge legújabb kalandjátékának kilenc fejezetén keresztül.

A Sanitarium sztorija egyfajta pszichohorror, amelyben amnéziás hősünknek különféle víziókon keresztül ismeretlen eredetű, titokzatos erőkkel kell szembeszállnia, miközben saját magával sincs tisztában. A történet során fokozatosan derül fény mindenre, ahogy az események nyomán hősünk emlékezete lassan visszatér. A kezdő helyszín már megadja az alaphangot: az ideggyógyintézet koszlott, dohos tornyában mindenhol csöpög a víz, a riasztó szirénája egyre őrjítőbben szól, egy helyen pedig az egyik őrült veri a fejét az egyre véresebb falba. A játékot később is a groteszk horror hangulata lengi be, amely leginkább Stephen King regényeire emlékeztet. A történet különálló fejezetekre van bontva, és mindegyik fejezet egészen új helyszíneken játszódik. A pályákon egyre nehezebb feladatok várnak ránk – az egész leginkább az akciójátékok logikájára emlékeztet –, mégis jól épülnek a történet egészébe.





A grafika nem oldalnézetes, mint a hagyományos kalandjátékokban, hanem 3D izometrikus, a Blizzard Diablójára emlékeztetve. Bár a helyszínek nem túl nagyok, az SVGA grafika rendkívül részletesen kidolgozott, a templomok, épületek, szereplők rajzától kezdve a földön heverő utolsó horpadt kólásdobozig. Minden pályának külön hangulata van, ezt teljesen eltérő színpalettákkal tudták elérni a készítők.

A fontos események alkalmával egy-egy animációt lát-

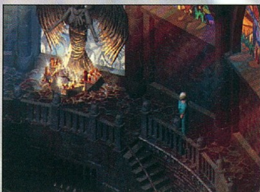
hatunk, legtöbbjük bekötött fejű hősünk múltjára vonatkozik. Egy részük megkopott fekete-fehér filmekre hasonlít – az az érzésünk, mintha archív filmeket néznénk. A játék hangeffektusaiba is apait-anyait beleadtak a készítők. Rengeteg atmoszferikus hangot hallunk a játék során: a szél süvítését, a hinták nyekergését „Az elhagyott ártatlanok gyermekfalujában", vagy az őrültek mormogását az ideggyógyintézetben. Ha az utóbbinál kinyitjuk a fülünket, akkor monológjaik tisztán kivehetők és „hitelesek" is; azt ismételgetik, ami a párbeszédek során szóba kerül náluk.

A szokásos megoldandó puzzle-feladatok eleinte elég könnyűek, de – bár később egyre nehezednek – azért órákig tartó, nyakatekert fejtörőkre ne számítson senki. Ha mindenkivel beszélünk és minden információt összegyűjtünk, egy idő után valószínűleg rá fogunk jönni a megoldásra. A feladatok jól illenek a történetbe, így nem az az érzésünk, hogy csak úgy belerakták őket, mint például egy Larry játékban. Találunk a játékban egy-két Myst jellegű logikai feladványt is (például a csatornarendszer kapcsolójának összerakása), ezek megoldása sem túl nagy ördöngösség. Általában az egész játékra jellemző, hogy elég könnyen megoldható, de azért nem primitív.

Úgy látszik, most már a kor követelményeihez tartozik, hogy nincsen kalandjáték akciórész nélkül. Hogy ez jó vagy rossz, azt mindenki saját maga ítélje meg, mindenesetre ez alól a Sanitarium sem kivétel. Azért itt sem lesz szükség Crusaderre, hogy meg tudjuk oldani őket, negyedórás egérgyötrés után túl leszünk rajta.

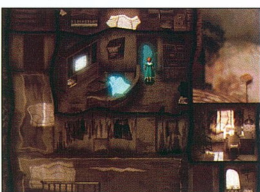
Végezetül egy figyelmeztetés: a Sanitarium rajzolt grafikája ellenére igazi horror kalandjáték sok-sok vérrel és borzalommal fűszerezve. Nem hiszem, hogy bármelyik olvasónk megállna a fejlődésben, miközben játszik vele, de azért ne ez legyen az a játék, amit végigjátszás után átpasszolunk kishúgunknak vagy érzékenyebb lelkületű barátnőnknek. Jó borzongást!













VÉLEMÉNY



Azt hiszem, Stephen King nyugdíjba mehet, mert annyira profi lett a Sanitarium történetszerkesztése, hogy azt a Mester is megirigyelhetné. Szinte a székemhez szögezett az, ahogy fokozatosan, részletenként fedeztem fel a Sanitarium titkait és a főhős múltját. Így sohasem unatkoztam a játék közben, és sokkal jobban beleéltem magam a sztoriba, mint a mostanában megjelent sablonos kalandjátékokba. Nagyszerű ötlet volt az is, hogy hősünk egy bekötött fejű, önmarcangoló karakter, sokkal eredetibb, mint például George Stobbard, a Broken Sword unalmas playboyhőse, vagy a B kategóriás Humphrey Bogart-utánzatok: Tex Murphy és Jack Orlando. A puzzle-feladatok végre tényleg logikusak és jól illeszkednek a sztoriba; szerintem nem az a jó kalandjáték, ahol eszement, csak próbálkozással megoldható rejtvényekkel kell bíbelődni, hogy továbbjussunk.

A grafika elképesztően szép és változatos, nagyszerű ötletnek bizonyult a 3D izometrikus megoldás. Ugyanakkor remekül illeszkedik a játék hangulatának egészéhez is, végre nem egy színes kifestőkönyvet kellett bámulnom. Az animációs rész az egyik legprofibb munka, amit valaha láttam, a különféle jelenetek „kameraállásait" úgy rajzolták meg, mintha egy igazi thrillert nézne az ember, és szerencsére nem is fukarkodtak velük a készítők.

A térhatású hangok annyira profik, hogy néha majdnem kinéztem az utcánkra, nem onnan kiabál-e valaki. Nagyon tetszett az is, hogy a szereplők motyogását tisztán ki lehetett venni, nem összefüggő moraj volt a háttérzaj.

Na, ennyi tömjénezés után jöjjön egy kis szidás is. Borzasztóan idegesítő volt például hősünk irányításánál az, hogy nem lehet futni vele. Így alig tudtunk elvánszorogni egyik helyről a másikra, ráadásul néha beleakadunk valamilyen tereptárgyba vagy szereplőbe, ilyenkor kerülhetjük meg az egészet máshonnan. (Különösen bosszantó ez az „Őrültek cirkusza" fejezetnél.) Másrészt csak akkor tudtam valamilyen tárgyat használni vagy felvenni, ha már közvetlenül mellette álltam a főszereplővel, egyébként pedig ugyanazzal a hibaüzenettel reagált a program, mintha valami rosszat csináltam volna. Szerintem ezek azért elég amatőr hibák, amit ilyen szinten már ki kellene küszöbölni.

A szereplők hangja általában színvonalas, de azért volt egy-két színész, aki nem remekelt. Sajnos ilyen a főszereplő szinkronja is, amely leginkább a már említett George Stobbard „jóllakott óvodás" hangjára hasonlított. Még egy kis kukacoskodás: szerintem a játék túl rövid lett, bár az igaz, hogy ha túl sokáig húzták volna, azt a játék történetének egésze sínylette volna meg. Mindent összevetve, azért a Sanitarium nálam minden eséllyel pályázhat az év kalandjátéka címre, és ez ugye nem semmi...

Bad Sector

A mostani „kalandjátékmentes" időkben különösen jól jött a 3D akciókban és a real-time stratégiákban megfáradt játékosoknak a Sanitarium. Az első dolog, ami a játékost megragadja a programban, az a remek hangulat. Személy szerint úgy éreztem magam, mintha én is ott lennék az elmegyógyintézetben az ápoltak között. (Hogy milyen ez az érzés a valóságban, azt remélem soha nem kell megtapasztalnom...). Azt hiszem, a készítők jó lóra tettek, amikor a játék történetét kidolgozták, mert az emberek mindig is vevők voltak és lesznek a misztikus/rejtélyes történetekre (Phantasmagoria, Black Dahlia). Aki fogékony az ilyen stílusra, az bátran próbálja ki a Sanitariumot, mert kellemesen fog szórakozni. Még egy jó tanács: ha tehetjük, játsszunk vele éjszaka!

Caris

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P120 • 16 MB RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: –
Dokumentáció: 40 oldal
Extrák: gyengébb idegzetűeknek nem ajánlott

Kiadó: ASC Games
Grafika: nagyon jó
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: nagyon összetett

ÉRTÉKELÉS

86

Dominion

Storm Over Gift 3

▼ Eidos Interactive



A néhány hónapja megjelent Starcraft minden eddiginél magasabbra tette a mércét a real-time stratégiai játékok hangulatát illetőleg, míg tavaly a Total Annihilation játéktechnikai oldalról tette ugyanezt. Ennek köszönhetően a vásárlóközönség igényei is nőttek, ám úgy látszik, hogy ez a klónok áradatát egyáltalán nem befolyásolja. Továbbra is a boltokba kerülnek olyan programok, amelyek a műfaj nagy királyainak utánzásából kívánnak hasznot hajtani. Ennek a trendnek a legújabb eredménye a Dominion: Storm Over Gift 3, amely John Romero (ex id Software) új cégének, az Ion Stormnak az első próbálkozása.



kerettörténet egyszerű huszárvágással oldja meg a játékban szereplő négy faj konfliktusának okát. Az incidens a távoli jövőben kezdődik, amikor az emberek űrszondákat küldözgetnek az ismert és ismeretlen galaxisokba. Az egyik ilyen szonda meglepő dolgot talál a Gift rendszer harmadik bolygója felett. Egy azonosítatlan eredetű objektum akad az útjába, amely nem sokkal ez után egy hatalmas energiakisülést mutat be erődemonstrációként. A kisülés hihetetlenül nagy erejének híre eljut a galaxisok minden pontjára, és egy hónappal később a Gift 3-on összeül tanácskozni az univerzum négy legfejlettebb faja: az ember, a Merc, a Darken és a Scorp. A fajokat képviselő diplomaták hiába vetik be minden tárgyalókészségüket, nem sikerül megállapodásra jutniuk, mivel mind a négy faj magának szeretné megkaparintani az objektumot, hogy azután a titokzatos erőforrás működését kivizsgálva a saját céljaikra hasznosítsa azt. A vita értelmetlen asztalcsapkodásba és napirend előtti felszólalásokba fullad, így egyetlen út marad az idegen szonda feletti uralom eldöntésére: a háború.

A fajok közti nagy pankrációt természetesen mind a négy fajjal végigjátszhatjuk, egy játékos üzemmódban így négyszer 12 küldetéshez lesz szerencsénk. Ezenkívül 57 multiplayer pálya áll rendelkezésre a hálózati játékhoz (amit 2–8 ember játszhat), s ez a négy hadjárattal együtt már bizony összesen 105 térkép. Impozáns számok. Sajnálatos azonban, hogy ezek a pályák, küldetések gyakran meglehetősen fantáziátlanok, nyomuk sincs bennük a Starcraft vagy a Total Annihilation trükkös megoldásainak. Sok a hasonló térkép, és a pályaelemek készlete sem eléggé változatos. Mindazonáltal néhány testhezállót bizonyára mindenki talál majd, s ekkor fajonként 17 különböző épület és 15 fajta mozgó (földi és repülő) egység fogja segíteni az erőpróbában. Ez elvileg összesen 60 különböző mozgó alakulat és 68-féle épület lenne, azonban a négy faj egységei és épületei – egy kivétellel – funkciójukban teljesen megegyeznek. Ez a kivétel az X-Tech névre hallgató speciális egység, amely mind a négy félnél más képességgel bír. Ezt leszámítva tehát a fajok csupán grafikájukban és az egyes egységek árában, valamint erősségében különböznek. A játék engine-je sem lett tökéletes. A csapatok mozgása valahogy nem az igazi, csak nagy vonalakban követik utasításainkat. A kézikönyvben



Ezen a képen is jól látható, hogy mennyire aprók az egységek

Más vélemény

A Dominion egy jó átlagos játék. Semmi olyasmivel nem rendelkezik, amelyet korábban más, hasonszőrű programok ne tudtak volna felmutatni. A grafikai megjelenítés nekem kissé kiforratlannak tűnik, annak ellenére, hogy természetesen mind a négy faj egyedei eltérő képet mutatnak. Ennek ellenére ugyanazt tudják, csak más a nevük, kinézetük. Taktikázni persze másképp kell, de ez a minimum. A Total Annihilation óta az ilyen játékok a terepviszonyoknak megfelelő 3D-ben játszódnak, ám az Ion Storm alkotására ez nem jellemző. Meg kell, hogy említsem, nagyon tetszett a Star Wars és Aliens utánérzésű intro és az átvezető animációk. A hanghatások és az aláfestő zenék is frappánsak, jól illeszkednek a játékhoz. Mindezek ellenére a kezdeti jó hangulat sajnos hamar megkopik...

B. Zotyo

ígért „brutális AI" maximum a túlerővel fog gondot okozni, mivel nagyon buta szegény (gyakran előfordul például az, hogy az ellenfél libasorban vezényli előre a katonáit türelmesen várakozó csapataink felé, akik így egyenként, veszteség nélkül leszedhetik őket).

A Dominion játékmenete viszont igen jó lett. Az akció gyors, pergő, a játékosnak nincs ideje unatkozni, néhány apró ötlet pedig színt visz a küldetésekbe. Ilyen ötlet például az, hogy épületet csak áramforrás közelébe telepíthetünk (lásd Starcraft), hogy teleportálhatjuk egységeinket (szintén Starcraft), hogy a kis térkép megjelenítéséhez építeni kell egy bizonyos épületet (KKND), vagy hogy el lehet adni az épületeket. Ami igazán új megoldás, az a vírustelepítő egységek bevezetése, amelyekkel az ellenfél épületeit megfertőzve kellemetlen meglepetéseket okozhatunk: a finomító lassabban fogja termelni a nyersanyagot, a fegyvergyárak könnyebben sebezhető egységeket fognak gyártani, a központ minden egyes ott termelt egységbe belesebez egy jó nagyot, és így tovább – minden épületnél más a hatás.

A megvalósítás sem egészen tökéletes. Bár a grafika nagyon szép, nem elég változatos: nehéz megkülönböztetni egymástól az egységeket, amelyek emellett kicsik is. A grafika az átvezető mozikban is megállja a helyét, amelyből azonban egyetlenegy darab van minden fajnál. A zenére ugyanez áll: fülbemászó dallamokat hallunk játék közben, de összesen csak két tracket. Illett volna minden fajhoz legalább egy saját indulót komponálni.

Mindent összevetve, a Dominion csak egy klón maradt, nem frissítette fel a real-time stratégiák vérkeringését. Bár tetszetős külcsínnel és jó megvalósításokkal bír, nem tudott elég hangulatos és változatos lenni ahhoz, hogy komoly siker várományosa legyen.

Vélemény

Egyáltalán nem mindegy, hogy a mai zsúfolt piacon hogyan mutatkozik be egy frissen alakult fejlesztőcsoport. Az Ion Storm első produkciója, a Dominion nem kisebb név, mint a Daikatana elől vette el a tűzkeresztség lehetőségét, éppen ezért kíváncsian tettem be a meghajtóba az első CD-t. Néhány óra játék után aztán csalódottan álltam fel a géptől. Azt kell hogy mondjam, John Romero cégét nem erről a játékról fogják megjegyezni.

A Dominion ugyanis egy szürke kis klón lett. Minden megoldását és ötletét láttuk már valamilyen más játékban, eredetinek csupán a vírusok használata mondható. Ez még nem lenne nagy baj, ha a hangulat és a játékmenet élvezhető lenne. A program érdemeit (grafika, mozik) azonban elfeledteti rengeteg hiányosság.

A legnagyobb baj, hogy semmi sem eléggé változatos a játékban. Gondolom, az lebegett a készítők szeme előtt, hogy egy programelemet a lehető legtöbbször használjanak fel. Így eshetett meg, hogy a négy fajnál tökéletesen megegyezik az egységek hierarchiája, az épületek funkciója, sőt még az egyes alakulatok mozgása is ugyanazokkal a rutinokkal készült. Arról nem is beszélve, hogy egyáltalán nem fejlődik tovább a kerettörténet, a küldetések előtti eligazító képsorok pedig tartalmilag mind a 48 pálya előtt megegyeznek. Egyáltalán semmi története nincs a játéknak! A fajok sem kaptak semmi különlegességet, mert bár a kézikönyvben például az le van írva, hogy a Scorpok agresszív ragadozók, de hogy ez a játékban miben nyilvánul meg, arról nem szól a fáma. És ha már a kézikönyvnél tartunk: zavaróan sok hibát lehet benne találni (néhány alfejezetnél például egyszerűen összecserélték a magyarázó szöveghez tartozó képeket).

Hát, sok a gond. Tulajdonképpen nincs a játéknak olyan része, amibe ne lehetne belekötni. Nem tudom, hogy személy szerint kik készítették, de nekem nagyon úgy tűnt, hogy ez volt az első komolyabb programjuk – amatőr munka az elejétől a végéig. A Dominiont nem is ajánlom jó szívvel senkinek, mert még a klónok között is a rosszabbik fajtából való. Azok talán eltölthetnek vele néhány órát, akik megveszekedett rajongói a műfajnak, de még ők is hamar a sutba fogják dobni. John Romero jobban járt volna, ha a Daikatanával mutatkozik be, mert a Dominion nem volt egy jó reklám az Ion Stormnak.

Stöki

Katonánknak nem okozhat gondot az ellenséges támadás visszaverése



Technikai jellemzők

Hardverigény: P166 • 32 MB RAM 190 MB HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2–8 játékos, internet
Dokumentáció: 80 oldal
Extrák: hint-füzet

Kiadó: Eidos Interactive
Grafika: jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

Értékelés: 76

Cyberstorm 2

Corporate Wars

▼ Cendant Software

Valamilyen oknál fogva az emberek szeretnek olyan játékprogramokkal játszani, amelyekben óriási robotok a főszereplők. A mánia elindítója a FASA Corporation volt, aki jó néhány évvel ezelőtt kiadta a Battletech szerepjátékot. A számítógépes játékgyártó cégek is megérezték, hogy van keresnivalójuk a témában, és megpróbálták megszerezni a FASA-tól a „megszámítógépesítési" jogokat. Ez először az Activisionnek sikerült, robotos játékaik méltán arattak sikert. A jogok nemrég a Microprose-hoz kerültek; első Meches programjuk, a MechCommander minden stratégiarajongó kedvenc darabja. Azok a cégek, melyek nem rendelkeztek engedéllyel a FASA-tól, megalkották saját világukat, belehelyezték a Battletechtől kissé eltérő robotjaikat, és szintén reménykedtek a sikerben. Az első ilyen " robotos játék az Activision Heavy Gearje volt, a következő pedig a Cendant gondozásában megjelent Cyberstorm. A játék annak ellenére nem aratott igazán átütő sikert, hogy rengeteg jó ötlet szerepelt benne. A Cendant most úgy érezte, van még lehetőség az általuk megteremtett világban...



mint a program nevéből kiderül, a Cyberstorm első részével ellentétben már nem az emberiséget kell megmentenünk egy idegen faj támadásaitól, hanem egy mamutcég alkalmazottjaként az a feladatunk, hogy minél több borsot törjünk a konkurencia orra alá. A sztori szerint a Cybrid háborúkra már csak az idősebbek emlékeznek, a világ fejlődésnek indult, és az emberiségnek nincs más dolga, mint a kedvenc szórakozását folytatni: minél több pénzt termelni és ennek segítségével kitolni a többiekkel. Ebbe a jövőbe csöppen bele a játékos, aki éppen most végzett egy katonai akadémián. Miután kiválasztottuk, melyik cégnél szeretnénk dolgozni (nyolc közül választhatunk, mindegyiknek saját technológiai/gazdasági/harci paraméterei vannak), máris elszállítanak minket egy távoli csillagrendszerbe, ahol mindegyik konkurensünk jelen van, és az a céljuk, hogy övék legyen a teljes uralom. Az ter-

MÁS VÉLEMÉNY



A játék dobozán a Dynamix emblémát nézegetve kicsit összeszorult a szívem. A cég olyan nagyszerű játékokról volt híres, mint a C64-en megjelent Project Firestart, az egyik legprofibb digitalizált kalandjáték, a Hearth of China, az egyik leghíresebb szimulátor, a Red Baron, vagy minden idők egyik legjobb szerepjátéka, a Betrayal at Krondor. Ezekben a játékokban az volt a közös, hogy mindegyiknek iszonyú jól eltalált nagybetűs Hangulata volt.

Most viszont nem értem, hogy miért hoznak ki ennyire száraz és unalmas programot már sokadszorra a fejlesztőik. A Cyberstorm 2 pontosan olyan sótlan, mint az előző rész, a játékmenet is épp' annyira egyhangú, a grafika szinte pixelre ugyanolyan szürke és igénytelen. Az egyetlen előrelépés(?), hogy most már lehet C&C módra real-time-ban is játszani. Ez viszont édeskevés a sikerhez. Bocs...

Bad Sector



Ezen a képernyőn követhetjük nyomon bázisunk fejlődését



A játék kezdetén látványos animációban ismerekedhetünk meg a történettel

mészetes, hogy ahol óriási harci robotok mászkálnak mindenfelé, ott előbb-utóbb valamilyen összetűzésre is sor kerül. Időnk nagy részét a harc fogja kitenni, egyéb tevékenységek másodrangúak lesznek.

Akik játszottak az előző résszel, azoknak ismerősek lesznek a játékban szereplő robotok (a Mechwarrior játékokkal ellentétben itt Hercnek hívják őket), de rengeteg új lánctalpas és kerekes egység is belekerült a programba. Akiknek nem felelnek meg az alapjárművek, azok alkatrészekből saját egységeket is tervezhetnek maguknak. Mivel költségvetési keretből kell gazdálkodnunk, a tervezés és a vásárlás nem abból áll, hogy megvesszük a legdrágább alkatrészeket/robotokat, hanem meg kell találnunk a megfelelő ár/teljesítmény arányt.

A többi robotos játékkal ellentétben a pilótáinkat nem felfogadnunk kell, hanem klónozással állíthatjuk elő őket. Ezek az egyedek, amelyek a játékban bioderm néven szerepelnek, különböző speciális képességekkel rendelkezhetnek, amelyeket klónozáskor állíthatunk be. Természetesen minden speciális képesség rengeteg pénzbe kerül, ezért itt is érdemes megtalálni az egészséges egyensúlyt az ár és a teljesítmény között. Ha egy bioderm elég sok sikeres bevetésen vesz részt, akkor tapasztalati pontjai növekednek, és egyre nagyobb esélye lesz, hogy túléli a következő ütközetet.

Az új technológia – a többi ilyen stílusú játékhoz hasonlóan – fejlesztéssel érhető el, ahol bizonyos mennyiségű pénzösszegeket különíthetünk el a különféle – kitalálásra váró – eszközök között. Természetesen minél több pénzt szánunk egy alkatrészre, annál gyorsabban kifejlesztik azt mérnökeink. A játék küldetésalapú, a bevetések között pedig pénzügyi döntések várnak ránk. Miután végeztünk az üzlettel, jönnek az éles missziók, amelyek a békés bányafelderítéstől akár egy konkurens cég bázisának kiirtásáig terjedhetnek. Kaphatunk különleges küldetéseket is, amelyek sikeres teljesítése után általában egy olyan technológia birtokába juthatunk, amely nem elérhető az ellenséges cégek számára. Az természetes, hogy minden küldetésben a konkurencia fog minket hátráltatni.

Az eddigiekből kiderült, hogy aki sikeres szeretne lenni a Cyberstorm 2-ben, annak nemcsak stratégiai, hanem üzleti érzékre is szüksége lesz. A játék hangulatában és koncepciójában leginkább az X-COM sorozat első két részére emlékeztet.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 24 MB RAM • 40 MB HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2-8 játékos, internet
Dokumentáció: 110 oldal
Extrák: –

Kiadó: Cendant Software
Grafika: jó
Hangulat: jó
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS 70

VÉLEMÉNY

Nekem két nagy problémám volt a Cyberstorm 2-vel. Az első nem(csak) ennek a programnak a problémája, hanem általában a stratégiai játékoké. Ez pedig a program mesterséges intelligenciája. A játékban igen finom és sokrétű taktikázásra lenne lehetőségünk, de ez sajnos lehetetlen, mert végig a gép által irányított hatalmas túlerovel kell megküzdenünk. Ez a túlerő arra szolgál, hogy az AI gyengeségeit jótékonyan elrejtse a játékos elől. Teljesen mindegy, hogy real-time vagy körökre osztott játékmenetet választunk, ez a probléma jelen lesz. Sőt, real-time módban szinte játszhatatlan a program, a gép lerohanós taktikája miatt általában 15 másodperc alatt véget ér egy ütközet. A háromdimenziós terep hiánya is erősen csökkenti a taktikai lehetőségeket.

A legnagyobb hibája a játéknak azonban az, hogy rengeteg dolog van a programban, de mégsem történik szinte semmi érdekes. Jóval több és érdekesebb küldetésre lenne szükség, hogy a vállalkozó kedvű játékosokat minél tovább a monitor elé szegezzék. Az előző részhez képest megváltoztatták a játék alapvető célját: már nem az emberiség túléléséért, hanem cégünk minél nagyobb befolyásáért kell küzdenünk. Nem tudom, ki hogy van vele, de engem sokkal jobban motivál egy játékban, ha valami magasabb célért kell küzdenem, nem pedig azért, hogy a vállalatomnak minél több pénze legyen.

A játék tervezői jó munkát végeztek, mikor a program alapjait lerakták, de az az érzésem, hogy az ötleteiket nem tudták (talán idő hiányában) teljes egészében megvalósítani. Ha ezt sikerült volna (és eltekintenénk a kicsit elavult grafikától), akkor egy olyan sci-fi stratégiai játékot sikerült volna készítenie a Cendantnak, amely hosszú ideig etalonnak számított volna a hasonló stílusú programok között. Így azonban az a helyzet, hogy a Cyberstorm 2 erősen lemarad a MechCommander mögött, amely minden tekintetben felülmúlja azt. Nem hiszem, hogy az, aki az óriási robotok rajongója, a két játék közül ne a Microprose-ét választaná. Talán úgy fél évvel ezelőtt, amikor óriási hiány volt robotos játékokból és a rajongók szinte ölni tudtak volna egy olyan programért, amelyben Mechek szerepelnek, sikert aratott volna a Cyberstorm 2.

Azért természetesen nem csak negatív oldalai vannak a programnak, néhány dolog kifejezetten tetszett vele kapcsolatban. Az első a részletes és korrekt kézikönyv, amelyben kiválóan áttekinthető táblázatokat találhatunk a rendelkezésünkre álló felszerelésről. Szintén tetszett az igen jól kivitelezett oktató üzemmód, amelynek segítségével hamar belejöhetünk a játék kezelésébe.

Caris

Fields of Fire

Látogatás Tűzföldön

▼ Empire Interactive

Minden bizonnyal kevés olyan ember él köztünk, akit fiatal korában – kisebb-nagyobb mértékig – nem babonáztak meg az indiánokról szóló történetek. Most e közismert, misztikus történelmi időszak (és saját gyermekkorunk) felidézésére tesz kísérletet az Empire cég legújabb alkotása.



A Fields of Fire kiadói, nem törődve a futószalagon érkező óriásprodukciókkal (Starcraft, Commandos, Dune 2000), szintén egy valós idejű stratégiai játék elkészítésével akarnak nagyobb babérokra törni. Természetes, hogy ilyen erős, már-már telitett piacon nem elegendő egy átlagos klón legyártása. Éppen ezért seregnyi új ötlettel fűszerezték meg a produkciót, hogy az képes legyen egyedi vonásokkal megjelenni a nagyérdemű előtt.



Hová tűnt a békepipa?

Az Úr 1757. évében járunk. Mind az angolok, mind a franciák a végkimerülésig küzdenek, hogy minél több területet birtokolhassanak a mesés amerikai kontinensen. Ebben a harcban minden megengedett: nincs kegyelem, nincs lovagias viselkedés. A két szemben álló fél olyannyira elszánt, hogy soraik közé invitálják az egyes indián törzsek képviselőit is. Ám az őslakosok emlékei nem halványultak el, fejükben tartják az irtóhadjáratokat és vérengzéseket, melyeket a sápadtarcúak követtek el. Ez egy olyan háború, ahol a szövetségesek is ellenségek, a barátok is potenciális árulók.

A történet iróniája, hogy alig húsz esztendő elteltével mindegyik fél vereséget szenved, hiszen megszületik korunk szuperhatalma, az Egyesült Államok. Addig azonban még történik egy s más a legfiatalabb kontinensen. Válasszunk tehát egy tetszésünk szerinti nemzetet, és fogjunk neki az ellenfél módszeres visszaszorításához!

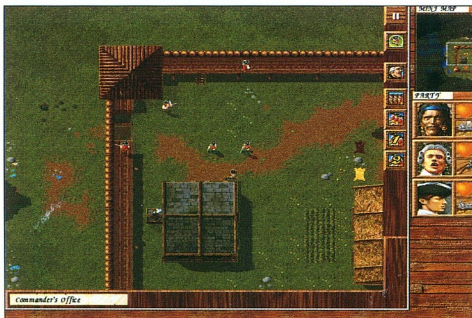
Muskéta vagy tomahawk?

Első dolgunk karakterünk kiválasztása, akivel végig fogjuk harcolni a háborút. Itt valószínűleg mindenki meghökken, és nem érti, mit keres egy kalandjáték a stratégiai rovatban?! Való igaz, a Fields of Fire kalandelemekkel is büszkélkedhet. A fontosabb karakterek különböző tulajdonságokkal, felszerelési tárgyakkal és hasznos képzettségekkel vannak felruházva. Nagyon fontos, hogy indulásnál „életképes" egyént válasszunk, hiszen – jóllehet a legtöbb küldetésben segédeink is akadnak – módfelett problémás lesz egy felcser hölggyel egyedül bekommandózni az ellenséges erődbe...

A játszható karakterek hét tulajdonság alapján választhatók ki. Ezek azért akkora szerephez nem jutnak a feladatok teljesítésekor, mint egy szerepjáték esetében, de nem árt gondosan átvizsgálni a delikvensek értékeit. Például az átlagon felüli intelligenciával bíró szereplők több képzettséget tanulhatnak meg a játék során. Választásunk viszont nemcsak különböző korú és foglalkozású angol/francia férfiakra eshet! Mindkét fél esetében lehetséges indián, sőt női karakterrel is játszani.

A pénz nem boldogít?

Egyes képzettségek használatához szükségeltetnek bizonyos tárgyak is. Ezek legtöbbjének megvan az a rossz tulajdonsága, hogy használat után elfogynak, amortizálódnak. Ilyen dolgot művelnek például az orvosságos fiola vagy a különböző állatbőrök, melyekkel emberünk álcázta magát. Az ilyen fogyó áruk mellett még rengeteg dologra lesz szükségünk



Irány a parancsnoki épület!



Íme az indián nép csúcspéldánya. Megdöbbentő statisztikák!



HÁROMSZOR REPÜL A KALAPOM AZ ÉGBE...

győzelmeink eléréséhez. Vehetünk fegyvereink távolságát, sebzését, gyorsaságát megnövelő szerkentyűket csakúgy, mint váltás ruhát (morálnövelő), noteszt (az intelligenciát fejleszti) vagy hótalpakat is.

Mondanom se kell, hogy mindezeket elsősorban pénzért tudhatjuk majd magunkénak. Jövedelmünket két fő forrásból tudjuk majd gyarapítani. Ha időnk engedi, vadászhatunk a környéken, és a leölt állatok szőrméjét értékesíthetjük. A másik alternatíva sem sokkal humánusabb: ez a hullarablás. Az ellenfelek elpusztításával néha nagyon hasznos tárgyakra bukkanhatunk. Ugyan létezik még egy harmadik verzió is, mégpedig a lopás, de én ezt inkább az előző speciális esetének mondanám, mert általában az ilyen események után (esetleg előtt) szintén véres események játszódnak le.

EGY BIRODALOM BUKÁSA?

Küldetéseinket mindkét fél esetében egy erődből kiindulva tudjuk teljesíteni. Sikeres akciónk után ide térünk vissza jelentést tenni és készleteinket feltölteni. Miközben mi titkos utakon járunk, az élet nem áll meg. Bázisunkat indiánok vagy ellenséges katonák támadhatják meg, a megcsappant létszámú helyőrség pótlása is a mi feladatunk lesz, a saját pénzünkből! Érdemes tehát szaporán ténykedni, mert ekkor lényegesen alacsonyabb költséggel tudjuk fenntartani kolóniánkat.

De koncentráljunk a fő feladatainkra! Minden alkalommal a parancsnokunk eligazításai alapján indulhatunk új bevetésre. Legtöbbször társakat is vihetünk magunkkal. Őket a felajánlkozott önkéntesek közül toborozhatjuk. Legyünk mindig figyelemmel a küldetés jellegére, és ennek megfelelően válasszuk ki a csapattagokat!

A küldetés elkezdéséhez a nemzeti színekben pompázó zászlóval ékesített fehér sziklát kell elérnünk, majd a feladat végrehajtásakor egy hasonlóhoz kell visszatérni. A sziklák egyfajta átvezető kapuk a bázis és bevetéseink helyszínei között. Magát a küldetést általában több módon is végrehajthatjuk, a készítők nem akarták előre meghatározott csapásirányra terelni a játékosokat. Az irányítás teljességgel megegyezik a többi valós idejű stratégiai programban megismerttel, így ezzel senkinek sem lehet gondja.

Ami már sokkal érdekesebb, az a képzettségek használata! A megfelelő időben rá kell kattintani az adott jártasság ikonjára, és már használhatjuk is. Abban az esetben, ha olyan karakter mellett használ egy másik emberünk egy képzettséget, aki fogékony erre a tudásra, akkor az automatikusan el fogja sajátítani azt. A megtanulható jártasságoknak csak intelligenciaképességünk szab határt.

MI IS JÁTSZHATUNK?

A program jellegénél fogva a többjátékos üzemmód egyszerűen kihagyhatatlan volt. Nem is tették meg ezt a „szentségtörést" az alkotók, és biztosították az egymás elleni küzdelem feltételeit. Harcolhatunk a szomszéd ellen, de egy hálózat vagy az internet segítségével akár négyen is eláshatjuk a békepipát!

VÉLEMÉNY



Őszintén szerettem volna jó kritikát írni a Fields of Fire-ről, de legnagyobb sajnálatomra ezt nem tehetem meg. Bár igaz, a játék telis-tele van eredeti ötletekkel. Elég, ha csak a kalandelemek beépítését nézzük, vagy azt, hogy embereink csak megadott irányba (az orruk elé) képesek figyelni. Sőt, megemlíthetem még bázisunk fenntartásának, menedzselésének feladatkörét is. Egyszóval üvölt a programról, hogy nem akar szürke eminenciásként eltűnni a süllyesztőben.

Számomra mégsem jelent felhőtlen örömet a játék. Ezért a negatív hatásért pedig egyetlen dolog a felelős: a hangulat. Egyfajta furcsa tudathasadásos állapot jellemzi a programot. Nem lehet eldönteni, hogy az alkotók egy kőkemény háborút bemutató, véres produkciót kívántak alkotni, vagy egy könnyen fogyasztható, kisgyermekek számára is élvezhető „aranyos" játékot. Például a képzettségeket bemutató bejátszások majd mindegyike gyilkossággal végződik, ugyanakkor a játék grafikai megoldásai inkább emlékeztetnek fiatalságom műanyag vitézeire, mint az 1998-as évtől elvárható szemkápráztató újításokra.

Mindezek ellenére könnyen elképzelhetőnek tartom, hogy valaki felülemelkedjen ezeken a problémákon, és jól szórakozzon a programmal, tehát kipróbálásra feltétlen ajánlott!

–csonti–

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P100 • 16 MB RAM 65 MB HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2–4 játékos, internet
Dokumentáció: 70 oldal
Extrák: –
Kiadó: Empire Interactive
Grafika: közepes
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS



A Cendant valós idejű stratégiai játékában a Los Angeles-i rendőrség speciálisan kiképzett antiterrorista egységével szolgálhatjuk a törvényt, hogy megfékezzük a nagyvárosban egyre jobban elharapódzó bűnözést. Ha viszont jobban vonzódunk a másik, sötétebb oldalhoz, akkor egy fanatikus terroristaszervezettel terjeszthetjük az „igét", túszszedések és merényletek segítségével – feltéve, ha bírja a gyomrunk...

Police Quest: SWAT 2

Szolgálunk vagy vétünk?

▼ Cendant Software

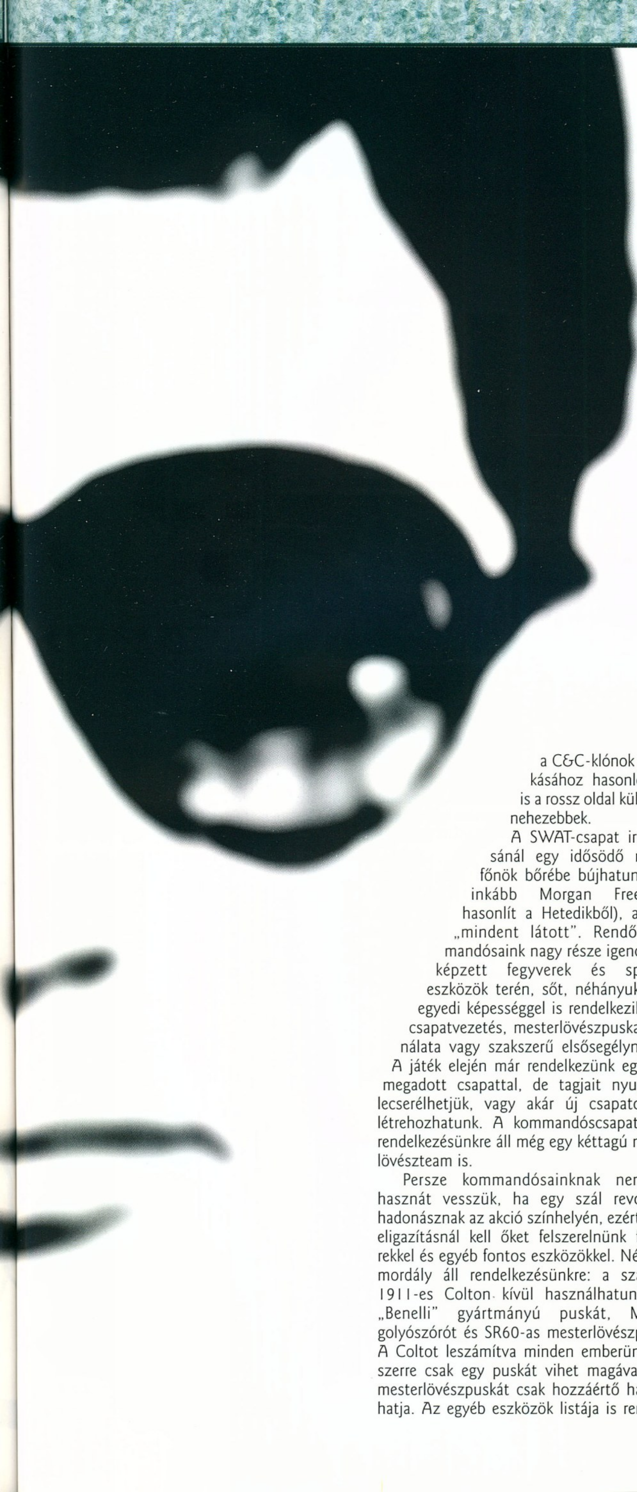


Közismert tény, hogy mennyire kemény a bűnözés az Egyesült Államok nagyvárosaiban – elég hozzá bármelyik amerikai krimit megnéznünk, hogy képben legyünk. Mivel a hagyományos rendőrség ahhoz már nem volt elég képzett, hogy az egyre szakszerűbb és jobb fegyvereket használó bandákat és terroristacsoportokat megfékezze, vagy a váratlan túszszedési akciókat pozitívan befolyásolja, megalakultak a különféle nagyvárosok speciális osztagai, a SWAT-egységek (Special Weapons And Tactics – Speciális Fegyverek És Taktikák). A speciális kiképzés mellett a SWAT-esek sokkal hatásosabb fegyvereket is kaptak, azonban ezeket csak végszükség esetén használhatták, mindig szem előtt tartva a civilek testi épségének megőrzését.

Az intróban magyarázgató öregúr nem más, mint a játék szellemi atyja és a Los Angeles-i SWAT-csoport létrehozója, Daryl F. Gates. Sajnos a másik oldal nem lett reprezentálva – pedig mókás lett volna, ha mondjuk Carlos, a hírhedt terrorista ecseteli nekünk pályafutását, és néhány jó tanáccsal szolgál, például ahhoz, hogyan szedjünk túszokat...

Az érem két oldala: rendőrök és terroristák

A játék legelején választhatjuk ki, hogy jó vagy rossz fiúk akarunk lenni – ez a Dune 2 óta úgy látszik, már hagyománnyá vált. Azt mindenesetre érdemes figyelembe venni, hogy



a C&C-klónok jó szokásához hasonlóan itt is a rossz oldal küldetései nehezebbek.

A SWAT-csapat irányításánál egy idősödő rendőrfőnök bőrébe bújhatunk (leginkább Morgan Freemanre hasonlít a Hetedikből), aki már „mindent látott". Rendőr-kommandósaink nagy része igencsak jól képzett fegyverek és speciális eszközök terén, sőt, néhányuk olyan egyedi képességgel is rendelkezik, mint csapatvezetés, mesterlövészpuska használata vagy szakszerű elsősegélynyújtás. A játék elején már rendelkezünk egy előre megadott csapattal, de tagjait nyugodtan lecserélhetjük, vagy akár új csapatokat is létrehozhatunk. A kommandóscsapaton túl rendelkezésünkre áll még egy kéttagú mesterlövészteam is.

Persze kommandósainknak nem sok hasznát vesszük, ha egy szál revolverrel hadonásznak az akció színhelyén, ezért itt, az eligazításnál kell őket felszerelnünk fegyverekkel és egyéb fontos eszközökkel. Négyfajta mordály áll rendelkezésünkre: a szabvány 1911-es Colton kívül használhatunk még „Benelli" gyártmányú puskát, MP5-ös golyószórót és SR60-as mesterlövészpuskát. A Coltot leszámítva minden emberünk egyszerre csak egy puskát vihet magával, és a mesterlövészpuskát csak hozzáértő használhatja. Az egyéb eszközök listája is rendkívül változatos: a tüntetéseken használt védőpajzstól kezdve a gázpuskán keresztül a felderítőtükörig mindent megtalálunk itt.

A terroristák felszerelése értelemszerűen más jellegű, mint a SWAT-osoké. Bár fegyvereik között itt is található gépfegyver és mesterlövészpuska, a többi kellékük nem védekező, hanem támadó jellegű: különféle időzített bombák, gránátok és gázkannák. A rendőrökével ellentétben készletük véges, úgyhogy óvatosan kell gazdálkodnunk.

„Amikor szemtől szembe kerülünk..."

A tetthelyre érve egy igen magasan szálló madár távlatából látjuk embereinket egy 3D izometrikus helyszínen. Céljaink általában alapvetően különböznek, attól függően, hogy a rendőröket vagy a terroristákat irányítjuk.

A SWAT jelmondata, hogy emberi életet csak végszükség esetén szabad veszélyeztetni, ezért csak akkor lőhetünk a terroristákra, ha azok valódi, látható veszélyt jelentenek („clear and present danger"). A különféle fel-alá rohangászó ártatlanokat, járókelőket vagy kiszabadított túszokat érdemes minél előbb elterelni egy biztonságos helyre, nehogy egy véletlen golyó eltalálja őket: ez a legnagyobb kudarcot jelenti rendőreink számára. Néha találkozunk olyan „ártatlanokkal", akik nem is annyira azok, ezeket jobban tesszük, ha megbilincseljük, különben a legváratlanabb pillanatban „megbokrosodnak" és elkezdik ütni-verni szerencsétlen rendőreinket.

Ha az Öt Szem Tanácsának terroristáit irányítjuk, jó lesz, ha óvatosak leszünk, mert a rendőrök nagyon hamar szitává lőnek, ha veszélyesek vagyunk. Természetesen itt a „hadd hulljon a férgese" elv uralkodik: főnökünk mindig örül, ha lemészároljuk a „korrupt" rend őreit, és az sem nagy baj, ha néhány járókelő otthagyja a fogát – bár ez sohasem cél. Saját embereink sérülése sem túl nagy gond, hacsak el nem fogják vagy meg nem ölik őket. Az viszont megbocsáthatatlan, ha nem tudjuk teljesíteni küldetésünket, akár embereink élete árán is.

A küldetések után minden részletre kiterjedve, aprólékosan értékelik teljesítményünket. Ha jók voltunk, akkor a rendőrfőnök vagy a terroristák vezére dicshimnuszokat zeng rólunk és zsíros pénzjutalmat kapunk, ha viszont nagyon elszúrtuk, akkor a pénzbírság mellett még ki is rúghatnak a rendőrségtől, vagy megválnak tőlünk a terroristák.

A játék zsarurészének egyébként van összefüggő története is, úgyhogy nem árt figyelnünk és összegyűjtenünk a megfelelő bizonyítékokat, ha ki akarjuk deríteni, ki a rejtélyes Öt Szem Tanácsának főkolomposa.

Hírességek a törvény két oldaláról

Carlos, a „Sakál"

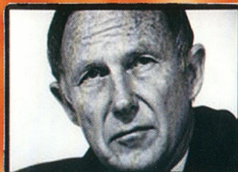


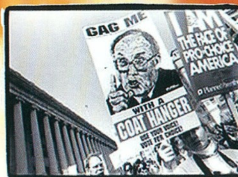
A képen látható „úriember" nem más, mint Carlos, minden idők egyik legkegyetlenebb és legrettegettebb terroristája (a múlt számban tesztelt Of Light and Darkness című játék sztorija szerint az Antikrisztus reinkarnációja...). Több mint húsz éven keresztül szerepelt az újságok címlapjain véres bombamerényleteivel és vakmerő túszszerző akcióival. A chilei származású Iljics Ramirez Sanchez (az Iljics nevet Lenin iránt érzett tiszteletéből adta neki marxista érzelmű apja, a másik két fiát Vlagyimirnek és Leninnek nevezte) mindig is forradalmárnak, és nem bérgyilkosnak tartotta magát, hiszen nem pénzért, hanem meggyőződésből ölt.

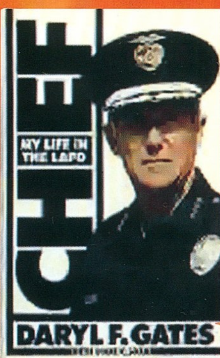
Kedvenc célpontjai izraeli bankok, üzletemberek és francia diplomaták. Először 1974-ben hallatja hangját két bombamerénylettel, egy izraeli üzletember elleni gyilkossági kísérlettel és egy sikeres túszejtő akcióval a hágai francia nagykövet ellen. A következő évben még jobban beindul, és januárban bazookával szedi szét az izraeli légitársaság gépét a párizsi Orly repülőtéren, majd agyonlövi a nyomára akadt francia titkosrendőrség két ügynökét és a besúgót. Hogy jól fejezze be az évet, egyik leghíresebb túszszerző akciójában elrabolja egy Bécsben rendezett OPEC-konferencia hetven tagját, amelyen tizenegy ország miniszterei vettek részt. Ezután Carlos egyre óvatosabb lesz, így merényleteire még nincsenek bizonyítékai a rendőrségnek, de valószínűsíthető, hogy legalább egy tucat bombamerényletben és gyilkosságban volt benne a keze. Végül 1994-ben kapják el Szudánban, majd Franciaországba szállítják, ahol életfogytiglani börtönbüntetésre ítélik. Azóta több kérvényt is írt, hogy szabadon engedjék, de – szerencsére – egyelőre eredménytelenül.

Daryl F. Gates, a rend szigorú őre

Los Angeles volt rendőrfőnökének több, mint 43 éves karrier áll a háta mögött. Olyan híres ügyekben nyomozott, mint Marilyn Monroe rejtélyes halálesete, a Kennedy-merénylet vagy a Manson család gyilkosságai. Több mint nyolcezer rendőrtisztet irányítva kellett szembesülnie azzal, hogy a rendőrség technikai felszereltsége és kiképzése messze







nem kielégítő. Ezért harcolta ki, hogy számítógépekkel és jobb fegyverekkel szereljék fel a rendőrséget, és ő alapította meg 1965-ben az első SWAT-csoportot Los Angelesben.

Ugyanakkor Gates-t rengeteg kritika érte azért, mert állítólag rasszista nézeteket vallott és túlságosan kemény kézzel bánt a gyanúsítottakkal. 1992-ben két súlyosabb botrány is fűződik nevéhez. Az év elején egy videókazetta tanúsítja, ahogy buzgó rendőrei majdnem agyonvernek egy gyanúsítottat. Nem sokkal ezután még súlyosabb vétséget követ el: egy verekedésbe fulladt Los Angeles-i tüntetés alkalmával visszarendeli rendőreit a szegényebb negyedekből. Végül az ügy hatására '92 júniusában kénytelen lemondani posztjáról, hogy a Sierra kérésére teljesen a számítógépes játékok alkotásának szentelje idejét.



VÉLEMÉNY

Megvallom őszintén, mindig is imádtam a rendőrséggel kapcsolatos játékokat – már a Syndicate-ekben is a rendőrkocsikat szerettem a legjobban elrabolni. Mivel a Police Quest kalandjáték-sorozat is a kedvenceim közé tartozik, egyre türelmetlenebbül vártam, hogy a Cendant méltóztassa végre kiadni a SWAT 2-t. A játékot nagy sokára kézhez kapva, reggel csak egy kicsit akartam leülni, hogy belenézzek, aztán este nyolc körül álltam fel mellőle a tizenkettedik küldetés után, miközben bűntudatosan motyogtam magamban, hogy holnap minden elhalasztott fontos dolgom elintézem.

Ennek ellenére sajnos azt kell mondanom, hogy a Cendant elszúrta egy kicsit a művet, épp' eléggé ahhoz, hogy ez a remek játék ne váljon klasszikussá. Valahogy stratégiai téren sehogy sem akar nekik összejönni, elég csak a felemásra sikeredett Birthrigthra, az Outpost 2-re vagy a Lords of Magicre gondolnunk.

Pedig itt is apait-anyait beleadtak a készítők: a küldetések izgalmasak, összetettek és okosan megírtak. A mesterséges intelligencia az egyik legtökéletesebb, amit valaha is láttam stratégiai játékban: a terroristák kiszámíthatatlanul és agresszívan viselkednek, a rendőrök egyszerre óvatosak és rámenősek – ha a túszok élete veszélybe kerül, azonnal berontanak, hogy elkapják embereinket. A hangulat is nagyon a helyén van: a fordulatos játékmenet feszültségét csak növeli a remekül eltalált zene, amely az eseményeknek megfelelően folyton változik: ha rendőreinkkel a rejtőzködő bűnözők felé tartunk, akkor baljós, Hetedik-szerű szólamokat hallunk, ha pedig már elkezdődött a tűzpárbaj, akkor pattogós Miami Vice-os ritmusra vált.

A kérdés csak annyi: miért kellett ezt a remek hangulatot elpuskázni ilyen ügyefogyott irányítással? Az embereink annyira aprók, hogy értékes pillanatokat vesztünk azzal, hogy az egérrel matatva megpróbáljuk egyénenként kiválasztani őket, ez pedig – szerencsére – nem egy Red Alert-klón, minden emberünkre külön van szükségünk, és vigyáznunk is kell rájuk nagyon. Idegesítő az is, hogy ennyire erőltették a látótér szimulálását a játékban, elég az ellenségnek a hátunk mögé futnia ahhoz, hogy egy szemvillanás alatt eltűnjön előlünk. Ráadásul még csak utána se tudunk fordulni, mert embereink forgatását nemes egyszerűséggel kihagyták a készítők, úgyhogy ahhoz, hogy irányt váltsunk, mindig egy kicsit arrébb kell futnunk. Néha elég komikus látványt nyújtanak rendőreink, miközben bilinccsel a kezükben fel-alá rohangásznak, hogy az állandóan mögéjük futó bűnözőt megpróbálják elkapni.

Füstölgéseim ellenére mégis annyira megfogtak a SWAT 2 „életszagú", izgalmas küldetései, hogy rendőreimmel és terroristáimmal még most is Los Angeles veszélyes utcáit rovom.

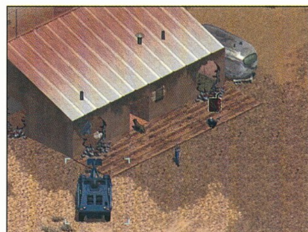
Bad Sector



A terroristaéletnek egy csomó előnye van: például nem kell a doktornál sorbaállni!



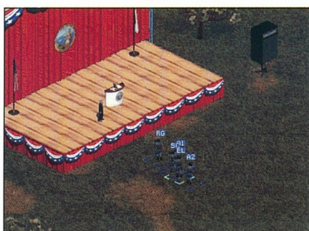
Miközben a helikopter felfedezi a rossz fiúkat, mi a mesterlövésszel szedhetjük le őket



Ha nem szeretünk ajtóstul rontani a házba, a „Nagy Bertha" majd kitör nekünk egy-két lyukat



A jó öreg Sonny Bonds, a Police Quest sorozat hőse éppen csitrikkel ismerkedik



Hé, maga is azt az ökröt jött meghallgatni? Ja... ööö... jó napot, polgármester úr...



A harcias háziasszony legjobban a képeit félti



A bamba járókelőket gyorsan takarítsuk el a helyszínről



A békés emberrablás vérengzéssé fajult. Erről is a zsaruk tehetnek!

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P166 • 32 MB RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: –
Dokumentáció: 80 oldal
Extrák: Los Angeles volt rendőrfőnöke segített a játék elkészítésében

Kiadó: Cendant Software
Grafika: nagyon jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

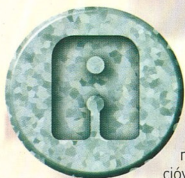
ÉRTÉKELÉS
84

Operational Art of War Volume I 1939–1955

Boncasztalon a történelem, avagy a háborúzás művészete

▼ Empire Interactive

A stratégiai játékok egy részéhez a gyártó cég saját ütközeteink elkészítésére szolgáló szerkesztőt is mellékel. Most azonban megfordult a kocka! A Talonsoft üdvöskéje elsősorban szerkesztőnek készült, és csak mellékesen kapunk pár küldetést. Lehet, hogy ők gondolkoznak helyesen?



Az Eastern Front felemás sikere után (a patch hiányában elég sok hibát lehetett felfedezni) most ismét egy teljesen új koncepcióval jelentkezik a Talonsoft. Az Operational Art of War nem hazudtolja meg hangzatos nevét, egy meglehetősen összetett programmal lesz szerencsénk megismerkedni.

Tizenhét véres esztendő, tizenhét pusztító ütközet

A játékban 1939-től 1955-ig bezárólag gyakorlatilag bármilyen háborús konfliktust képesek leszünk lemodellezni. Annak érdekében, hogy minden alkotót megszálljon az ihlet, a korongon felfedezhetünk másfél tucatnyi előre gyártott csatát is. Ezek mérete, időtartama és stílusa is nagy különbségeket mutat. Felfedezhetünk óriási területen lefolytatott, véres állóháborút, de részesei lehetünk a Kréta elfoglalását célzó hadműveletnek is, csakúgy, mint a két Korea összecsapásának '50–51 során.

A csaták természetesen körökre osztva zajlanak. Itt nem az egérkezelés gyorsasága lesz a döntő elem! Külön ínyencség, hogy a játéktervezők még tovább mentek: saját köreink is fel vannak osztva tíz taktikai fázisra. Ez azért roppant érdekes újítás, mert ennek segítségével elképzelhető, hogy egy kör során mozgunk, támadunk, majd megint mozgunk, és esetleg ismét rohamot rendelünk el. Mindezt az határozza meg, hogy a tervezett összecsapásainkban részt vevő egységeink mozgáspontjaik hány százalékát használták fel eddig.

A háborúzás művészete

A játék kulcsa, hogy az imént említett lehetőségeket optimálisan használjuk ki. Fontos tudnivaló, hogy a lezajlott csaták után a még nem mozgatott egységek is elvesztik akciópontjaik adott százalékát. Ez érthető, hiszen ez úgy tekinthető, mintha nem harcoló egységeink megvárták volna a csata kimenetelét. Minden kört érdemes a csak mozgatni kívánt egységek áthelyezésével kezdeni. Ezután lehet lefolytatni a kevés mozgással harcba küldhető csapatokkal a kívánt ütközeteket, majd az esetlegesen felnyitott vonalak mögé beküldeni az áttörésre váró alakulatainkat, és lehetőség szerint megint támadni. Amint kitűnik, nem kifejezetten egyszerű a rendszer, de bátran mondhatom, hogy minimális gyakorlással bárki bele tud tanulni.



Készülőben a Budapest '45 nevezetű ütközet



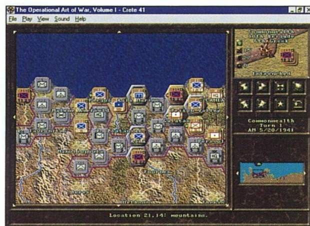
A koreai gyalogosokkal Dunát lehet rekeszteni



Orosz–amerikai összecsapás 1945-ben. Érdemes kipróbálni!

Harc földön, vízen, levegőben

Vétek lenne elhallgatni, hogy nemcsak szárazföldi alakulatok segítségével törhetünk ellenségeinkre; bevethető az egész arzenál. A távolsági bombázóktól a sugárhajtású vadászokon át, egészen a csatahajókig mindenki válogathat kedvére valót. Igaz, fókuszban a földi egységek harcai állnak, de jelentős háttértámogatást remélhetünk a másik két fegyvernemtől is. Vadászaink képesek felderíteni az ellenség hátországát és biztosítani a térség légi fölényét. Bombázóink akadályozhatják az ellen felvonu-



Krétára nem hó, hanem németek esnek



Az új-zélandi erőknek nem okoz gondot a krautok összeroppantása

MÁS VÉLEMÉNY



Furcsa egy program ez az Operational Art of War. Az ember nem is tudja igazán eldönteni, vajon a (nem túl nagy népszerűségnek örvendő) játékszerkesztő programok királya kíván-e lenni, vagy a hexatáblás stratégiai játékok képzeletbeli trónjáról akarja ledönteni a Panzer General 2-t és az Eastern Frontot. Mivel a program roppant bonyolult, de kivitelezésében még hagy kívánnivalót maga után, ezért „csak" az első célkitűzését éri el, a másodikban meg kell elégednie egy szerényebb dobogós hellyel. Csak „hardcore" stratégáknak ajánlott, de nekik nagyon!

Hancu

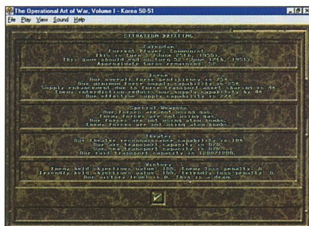
A SZERKESZTŐ

Az eddig elmondottak a szerkesztőrész leírásaként is felfoghatók, ugyanis a játék minden lehetősége a rendelkezésünkre áll. Megtervezett küldetéseink hibátlan futtatásához néhány dolgot elengedhetetlenül el kell készítenünk. Az első ilyen a játéktér, magyarul a térkép megrajzolása. Ehhez egy egyszerű, mégis kiválóan működő rendszert használhatunk. A rugalmasságra jellemző, hogy egy hexa (hatszög) méretét 2,5 km-től 50 km-ig állíthatjuk.

Amint ezzel megvolnánk, következhet a harcoló felek egységeinek összeválogatása. Ez meglehetősen hosszadalmas művelet, elsőként lehetőleg ne a normandiai partraszállást akarjuk lemodellezni! Néhány segítő lehetőség itt is helyet kapott. A kész alakulatainkat – mintaként szolgálva – sokszorosíthatjuk, így csak az átnevezésükkel kell bajlódnunk. Az egységeket a játéktérre telepítve majdnem kész is leszünk.

Néhány „apróság" azért még hátravan. Meg kell határozni az utánpótlási központokat, a kezdeti erők ellátottságát, a győzelmi feltételeket, a körök számát, a különböző valószínűséggel bekövetkező eseményeket és az ezek kiváltotta egyéb változásokat. Biztos vagyok benne, hogy még sok mindent kihagytam, de a szerkesztő úgyis figyelmeztetni fog teremtményünk hiányosságaira!

Amint látható, az OAW nem egy „félnapos" program. Ám a stratégiák szerelmesei általában a kitartásukról híresek, itt az ideje tehát, hogy bebizonyítsák alkotói képességeiket!



MINDÖSSZE ENNYI INFORMÁCIÓT KAPUNK KÖRÜNK KEZDETÉN



A KÍNAI NÉPI HADSEREG ALIG VÁRJA, HOGY BEAVATKOZHASSON A KONFLIKTUSBA



A VÍZBE FOJTJUK AZ ANGOLSZÁSZ BANDÁT!

VÉLEMÉNY



Be kell ismernem, igen elfogult vagyok a hasonló stílusú programokkal. Elég, ha hatszögekből áll a térkép és NATO-standard jelzésektől virít a monitorom, máris örül a lelkem. Ha ráadásul az emberiség történelmének – szerintem – legizgalmasabb, legösszetettebb konfliktusával, a második világháborúval (is) foglalkozik a játék, akkor rosszat csak igen nehezen tudok mondani. Szerencsére most nem kell kerékbe törnöm előítéleteimet, mert az alkotók ízlése majdnem teljes mértékben lefedi az én követelményeimet is.

A játékról egyszerűen nem lehet komoly hiányosságot, negatívumot mondani. A legapróbb részletekig feltárja a háborúzás összetevőit, lehetőségeit. Teszi mindezt úgy, hogy a rendszer nem száll el az érthetetlenség és kezelhetetlenség irányába. Néhány ikon, pár utasítási lehetőség, és ennyi. A küldetések lejátszásához semmi több nem igényeltetik.

Ha történetesen saját alkotással szeretnénk magunkat vagy ismerőseinket meglepni, akkor bizony a rendszer teljes ismeretére és egy nagy adag fantáziára lesz szükségünk. Nem árt némi történelmi ismeret sem, hacsak nem akarunk teljesen vad, a valóságtól elrugaszkodott csatákat kreálni. Az egyetlen apróságot éppen a szerkesztő esetében tudom felhozni: nem ártott volna, ha a korongon helyet kap néhány történelmi példaalakulat. Azazhogy tételesen mennyi és milyen felszereléssel rendelkezett egy adott kor és nemzet egysége. Persze az élelmesek lophatnak adatokat a gyári küldetésekből és a hadászati könyvekből, de azért ez a lehetőség mégis hiányzik. Szerintem rövid időn belül várható egy patch, amely lehet, hogy már ezt a zavaró tényezőt is kiküszöböli. Addig is melegen ajánlom a programot minden valamirevaló stratégának!

– csonti –

lását és jelentősen lerонthatják utánpótlási képességét.

Ezenfelül a hadihajókhoz hasonlóan hatékony támogatást tudnak nyújtani ütközetek során is.

Az utánpótlás minden csata legkritikusabb pontja, nem árt erre is figyelemmel lennünk. Szerencsére a számítógép automatikusan szétosztja az adott körre járó mennyiséget, nekünk „csak" arra kell ügyelni, hogy a szállítmányok útvonala biztosítva legyen harcoló alakulatainkig.

Helyhiány miatt nem tudom a program minden lehetőségét külön bemutatni, ezért álljon itt még néhány érdekesség, távirati stílusban. Csapataink számára három különböző agresszivitási szintet jelölhetünk ki. Lehetőségünk lesz egyes egységeket taktikai tartalékként a szorongatott helyeken csatába vetni. Építhetünk és rombolhatunk hidakat, vasúti síneket.

Alakulatainkkal néha nem mozoghatunk szabadon, az ellenség mellől ellépve akár teljesen el is pusztulhat az adott különítmény. Nagyobb egységeinket tetszés szerint lebonthatjuk, illetve később újraegyesíthetjük. Seregünk bizonyos alakulatai nem vagy csak korlátozottan képesek egymással együttműködni.

Azt hiszem, ízelítőnek ennyi is megteszi!

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P100 • 16 MB RAM 80 MB HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2 játékos, internet
Dokumentáció: 160 oldal
Extrák: e-mailen keresztül is játszható
Kiadó: Empire Interactive
Grafika: közepes
Hangulat: jó
Összetettség: nagyon összetett

ÉRTÉKELÉS

87

Robo Rumble

▼ TopWare



real-time stratégiai játékok egyre növekvő száma többek között annak köszönhető, hogy már szinte minden játékgyártó cég kiad egy-két ilyen terméket, remélve, hogy egy kis szeletet ők is kapnak a haszon tortájából. Ezúttal a német TopWare rukkolt elő egy valós idejű stratégiával, a Robo Rumble névre hallgató játékkal. A cégről a Jack Orlando óta nem sokat hallottunk, lássuk hát, min dolgoztak az utóbbi hónapokban!

A játék kerettörténete 2082-be kalauzol el bennünket, amikor is a derék emberek a Mars kolonizálásába kezdenek. Ez a kísérlet azonban meghiúsul, mivel találnak a bolygón egy hatalmas ágyút, amelyiket idegen lények építettek. Az ágyú természetesen a Földre irányul, és ez nem hagy kétséget afelől, hogy mi az idegenek szándéka. A földi tudósok kiszámolják, hogy nagyjából egy éve van még hátra a Kék Bolygónak, merthogy az idegenek arra időzítették az ágyút, s ezalatt a szűkös idő alatt kell a Földnek cselekednie. Az elnök azonnal utasításba adja, hogy szereljék fel a hadsereget és kezdjenek el gyakorlatozni. A felszerelés biztosítását két cég is magára vállalná, azonban csak egyre van szükség. Hogy eldöntsék, melyik cég fogja ellátni a katonaságot, egy kis versenyt rendeznek nekik egy félreeső helyen, ahol különböző arénákban harci helyzeteket szimulálva egymásnak ereszthetik harci robotjaikat. A játékosnak ebben a versenyben kell majd győzelemre segítenie valamelyik céget, s ezzel elnyernie a kormány megbízását.

A Robo Rumble-ban tehát fegyverekkel és egyéb harci eszközökkel felszerelt robotokat fogunk irányítani, és attól függően, hogy melyik céget választjuk, játszhatunk akció- és stratégia-orientált játékot. A játék menete a megszokott „küldetésről küldetésre" módszert követi, azonban az egységek gyártása meglehetősen rendhagyó. A robotokat mi magunk állítjuk össze háromféle alkatrészből: lábrészből (gyors és sebezhető, kétéltű, páncélozott stb.), törzsből, ami egyben a fegyver is (gépágyú, lézer, célkövető rakéta stb.), illetve a robot képességeit javító extrából (nagyobb tűzerő, nagyobb lőtáv, na-



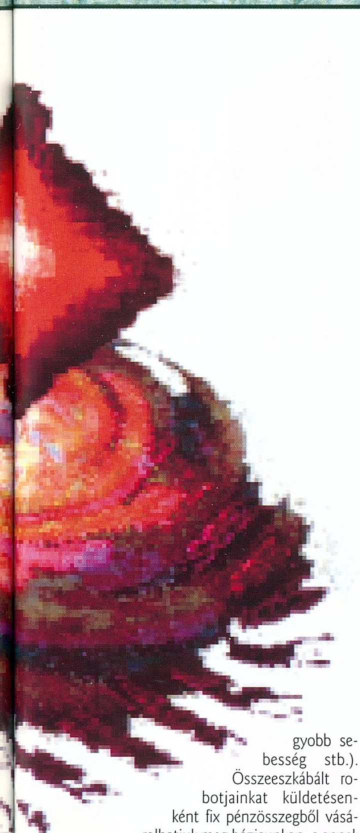














gyobb sebesség stb.). Összeeszkábált robotjainkat küldetésenként fix pénzösszegből vásárolhatjuk meg bázisunkon, s ennek az összegnek a növelésére nincs lehetőségünk. Magyarán szólva: a játékban nem kell sem építkezni, sem gyűjtögetni. Ha egy robotunkat szétlövik, az alkatrészei visszakerülnek a bázishoz, azaz újra megkapjuk az árát, és újra megépíthetjük a robotot. Ily módon tehát csak a pályán levő robotjaink száma van maximalizálva, az utánpótlásuk folyamatos. Ez mindenképpen új ötlet a real-time stratégiai játékok történelmében, azonban nagyon leegyszerűsíti a játékot: a küldetés elején gyártunk pár robotot, és lőjük velük az ellenfelet, miközben kilőtt robotjainkat pótoljuk. A küldetések utáni értékelés keretében, teljesítményünktől függően pénzjutalmat kapunk. Ezt a küldetések közötti beszélgetős részekben költhetjük el, ahol a cég öt emberével tárgyalhatunk, hogy információkat szerezzünk, illetve, hogy új találmányokat vegyünk pénzünkön (itt lehet beszerezni a robotok képességeit javító extrákat is). Mivel egyik-másik találmányra már a harmadik küldetés környékén szükségünk lesz, nem érdemes spórolni a későbbi beruházásokhoz.

A játék engine-je megfelel a '98-as követelményeknek (finom scrollozás, jó fényeffektek és 3D támogatás), a gépi ellenfelek intelligenciájáról azonban már nem lehet sok jót mondani. Ha egy robotunkkal belelövünk egy ellenséges egységbe, akkor az addig követi a robotunkat, amíg egyikük el nem pusztul. Az üldöző ellenséges robot nem fordul vissza, ha egy nagyobb csapatunkba vezetjük, hanem birkamód hagyja magát lemészárolni, miközben csak azzal törődik, hogy elkapja azt az egységünket, amelyik belelőtt. Ennek ellenére a játék kifejezetten nehéz, mivel szinte az összes küldetésben túlerőből indul az ellenfél csapata. A későbbi küldetések végigjátszásához rengeteg állástöltésre lesz szükség, ami kellemetlen, mivel állást csak küldetés előtt lehet menteni.

A grafika szép és a mozgások is gördülékenyek, egyedül a változatossággal van gond: nagyon sokszor látjuk ugyanazt a textúrát. A hangok kifejezetten élethűre sikeredtek, ami a lendületes nagyzenekari trackekkel együtt sokat dob a játék hangulatán. Összességében a Robo Rumble egy átlagos klón néhány jó ötlettel és néhány hiányossággal, de nem igazán emelkedik ki a többi hasonló játék közül.

Lapzárta után érkezett...

...a hír, miszerint a játék hazai forgalmazója már készíti a Robo Rumble magyar verzióját. Angolul nem tudó játékosok számára ez biztosan nagy öröm, hiszen ez talán azt jelenti, hogy az „első fecske" Imperium Galactica után végre elindul a játékszoftverek teljes (nem csak a kézikönyvre vonatkozó) magyarítása, szinkronizálása.

Más vélemény

A mostani stratégiai játék-dömpingben érkezett Robo Rumble vegyes érzelmeket keltett bennem. Érdekes ötlet, hogy a szétlőtt robotok árát visszakapjuk, így szinte csak az utánpótlással kell foglalkoznunk, nem gond az, ha elvesztünk néhány egységet. Ez azonban egy kicsit „üsd-vágd" jelleget ad a játéknak, nem érzi az ember azt, hogy óriási stratéga volt, amikor végigjátszott egy pályát. Vannak a programnak pozitív oldalai is, ilyen a robotok alkatrészekből való összeépítése és az igen látványos 3Dfx-es megjelenítés. A játékot azoknak ajánlom, akik szeretik ezt a stílust, de belefáradtak már a Dune 2 és a Command & Conquer által megteremtett „épület-bányászat-sok tank" stratégiába. Azonban végig az az emberérzése, hogy egy sokkal jobb játékot is ki lehetett volna hozni belőle...

Caris

Vélemény

A TopWare mindig is nagyon szimpatikus volt nekem, mert bár a Schwarze Auge-trilógián kívül igazán nagy sikert nem tudtak még elérni, minden játékukon látszott, hogy olyan lelkesedéssel és igyekezettel készítették el, ami ritka a mai, klónoktól terhes időkben.

Ezúttal sajnos kissé mellényúltak, és egy meglehetősen középszerű játékot dobtak piacra, ami véleményem szerint nagyon hamar el fog tűnni a süllyesztőben. Mondom mindezt azért, mert nem igazán találtam a játékban olyan momentumokat, amelyek megfogják a játékost és a monitor előtt tartják. Igaz, van egy-két jó ötlet, mint például a beszélgetős részek, vagy a magunk által összeállított egységek alapgondolata, de a megvalósítás elrontja ezeket az elképzeléseket. Hiába tudunk hat alkatrészből kilenc különböző robotot összeállítani, amikor a robotok ugyanazokat a bitmapeket használják, és annyira fantáziátlan a kinézetük, hogy első pillantásra meg sem lehet különböztetni őket. Hiába lenne jó stratégiai program, ha egyszer rossz az AI, és a játék oly mértékben válik nehézzé, hogy a negyedik-ötödik pályától kezdve már csak a szerencsén és nyolctíz állásvisszatöltésen múlik, hogy továbbjutunke. Arról nem is beszélve, hogy az állandó utánpótlásgyártás egy idő után a leggalamblelkűbb játékost is felidegesíti. Arról nem is beszélve, hogy – bár a grafika nem indokolja – 3D kártya nélkül gyakorlatilag játszhatatlan (annak ellenére, hogy a minimum installban nincs feltüntetve, hogy 3D kártya kellene neki).

A Robo Rumble tehát nem különösebben nagy szám. Azok, akik a stratégiai játékok terén „mindenevők", mégis próbálják ki, mert érdekes élményt nyújt az állandó robottermeléssel kombinált taktikázás, de engem személy szerint egyáltalán nem tudott megfogni. Remélem, hogy a TopWare következő termékének nívója inkább a Jack Orlando színvonalához fog közelíteni.

Stöki

Technikai jellemzők

Hardverigény: P120 • 16 MB RAM
3D-támogatás: 3Dfx
Multiplayer: 2 játékos
Dokumentáció: 60-70 oldal (magyar)
Extrák: Októberre elkészül a magyar nyelvű változat

Kiadó: TopWare
Grafika: nagyon jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

Értékelés: 76

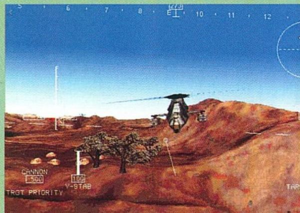
ZEDbazár

COMANCHE GOLD

▼ Novalogic



Ha valaki valamilyen szinten foglalkozott már számítógépes játékokkal, biztos, hogy találkozott olyan programokkal, melyek egy-



szerűen nem kerülhetik el az ember figyelmét. Ebbe a kategóriába tartozik a Novalogic cég által fejlesztett Comanche sorozat is, mely immár a harmadik rész kissé felújított változatánál, a Gold Editionnél tart.

Első ránézésre mondhatnánk, hogy szinte semmiben sem különbözik elődjétől, mivel a kezelőfelület maradt a régi, de új menüpontokkal bővült. Az első említésre méltó dolog, a küldetések szaporodása. Ahogy az a Gold névvel fémjelzett programokban lenni szokott, itt is megtalálhatók az eredeti rész küldetései, melyek most Gold Operations menüben találhatóakkal bővültek. Ha kiválasztottuk a számunkra szimpatikus küldetést, akkor ennek szokásos leírásán és az útvonalterven túlhaladva egy teljesen új opció tárul elénk, ami nem más, mint az oly rég óta áhított felfegyverzési panel! Elmondani se lehet, hogy a Comanche előző részeiben mekkora könnyebbséget nyújtott volna ennek jelenléte, hiszen bármennyire is odafigyeltek a fejlesztők fegyvereink mennyiségének kiegyensúlyozására, mégis voltak olyan küldetések, melyeket csak félnapos próbálgatással lehetett végigcsinálni a hiányzó, esetleg rosszul megválogatott fegyverek miatt. Ennek tükrében teljes mértékben ránk van bízva, hogy mennyi Hellfire, Stinger, vagy FFAR rakétát pakolunk gépünkre – természetesen egy előre kialakított konfiguráció minden esetben megjelenik gépünkön.



Sokak várakozásai ellenére a Comanche még mindig nem támogat semmilyen 3D-s gyorsítókártyát, hiszen magát a Voxel Space2 grafikus engine-jét egyszerűen nem lehet ilyen módon alkalmazni. (Egyébként ha már Gold Editiont készítettek belőle, várhattak volna egy kicsit, ugyanis október tájékán fog a Voxel Space3 debütálni a Novalogic legújabb programjaiban, és az már képes lesz 3Dfx chipsettel rendelkező kártyák támogatására.) Ennek ellenére egy jó videokártyával és egy izmos géppel akár 800x600-as felbontásban is képes futni a program, igaz, nem teljesen zökkenőmentesen.



Nagyon tetszett a programhoz adott Mission Editor, ahol az ember kedvére készíthet küldetéseket. Sajnos előre gyártott példákat nem adnak a programmal, ezért kezelésének elsajátítása kissé nehézkes, de mindenképpen megéri rászánni egy kis időt.

Tatcom

STREET FIGHTER ALPH – WARRIORS DREAMS

▼ Virgin Interactiv

PC-n sohasem képviseltek jelentő számot a verekedős játékok. A Mortal Kombat és a Street Fighte volt az a két játék, amely hosszú ide meghatározó szerepet töltött be ebbe a stílusban. Az MK azonba fokozatosan legyűrte vetélytársát. Kérdés, hogy az SFA vissza tudja-hódítani a trónt a Mortaltól.

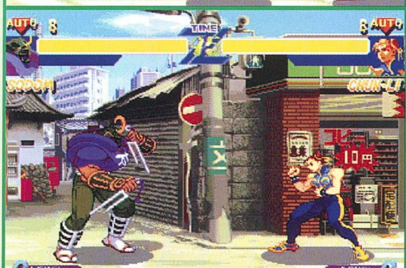
A történet a szokáso Harcolj az életedért és legyél a legjobb! A lehetőségein a szokásosak: gyakorlás, egymás elle harc és a nagy megmérettetés. Nyolc karakter közül választhatun akik között vannak régi ismerősök é néhány új harcos is. Természetese mindegyiküknek van valamilyen ok amiért részt vesz a küzdelembe. Az új időkhöz igazodva már hatfé ütést alkalmazhatunk ellenfelünkön é kombókat is bevihetün. A kombók elég érdekesen működne a gép számolja a jó ütéseket és ha e bizonyos mennyiségű kombó-pont elértünk, akkor lehetőségünk va a kombók használatára. A helyszíne az MK-hoz viszonyítva cseppet se változatosak, és szinte semmi mozg nincs rajtuk, nem sokban különbözne egy állóképtől. A hangeffektek igencsak távol állnak a CD-minőségt de ugyanez elmondható a zenére i A grafikát és a játékmenetet tekintv őszintén szólva először nem hittem e hogy ezt a játékot 1998-ban adták k Ha mindezt 3-4 évvel korábban teszi akkor sikeres lehetett volna a játék, í azonban csak azoknak tudná ajánlani, akik szeretnek nosztalgiázn elvégre a Street Fighter iga számítógép-történelmi emlé. Hogy mondjak valami jót is, verekedő programoknál ritkaságszámba me 110 oldalas, 5 nyelvű gépkönyv seg abban, hogy könnyedé nekikezdhessünk a játékna. Az SFA meg sem közelítette na vetélytársát, a Mortal 4-et azon okbó hogy a fejlesztők szint semmi olyan újítást nem tettek bel amivel megfelelhet volna a mai elvárásokna

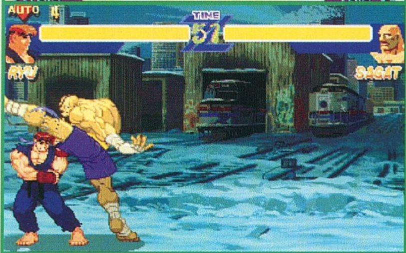
Uh









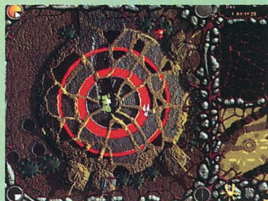


VANGERS

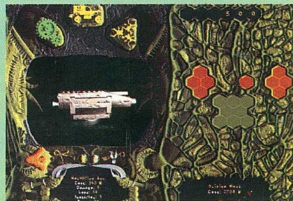
▼Interactive Magic

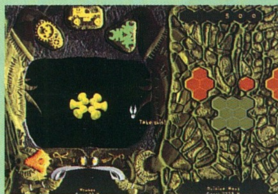
A 20. sz. végén lehetővé vált az emberiség számára, hogy felvegye a kapcsolatot a földönkívüliekkel.





Ezt a Végtelen Elme tette lehetővé, mely nélkül egyik faj sem lett volna képes a kapcsolat-felvételre. Az idegenek pontosan úgy néztek ki, mint amilyennek a korszak elképzelte őket: kis zöld marslakóknak. A lények lárvái az emberek testéből táplálkoztak, így egy idő múlva a genetikai fejlődés következtében a testük az eredeti fajra hasonlított ugyan, ám agyuk felépítése és intelligenciájuk az emberére. Kialakult egy új világ, amelybe mi kereskedőként, hódítóként, vagyis vangerként csöppenünk bele.





A játék a felülnézeti autóversenyek kategóriába tartozik, ahol célunk a kezdeti járművünket egyre jobban felfejlesztve, illetve lecserélve (és az ellenfeleket kiiktatva) eljutnunk a legfelső kategóriába, ahol a megdicsőülés vár reánk. Az út nem egy zárt pályából áll, bármerre haladhatunk, a dombok között (alatt), vagy akár vízben is. Rengeteg autó, fegyver, illetve kisegítő eszköz akad, például olyan, ami megcsonkítja az ellenséget, vagy olyan, ami lekicsinyíti. Emellett megtalálhatók a gépfegyverek, ágyúk, radarok mindenféle verziói is. Segítségünkre van oldalt két kis képernyő, amit térképtől kezdve mindenféle információk kiírására használhatunk, de ha zavarnak, teljes képernyős módban is játszhatunk. Az irányításhoz meg kell jegyeznünk ugyan a fél billentyűzetet, de megéri, mert sokkal kezelhetőbb lesz a dolog. Lehet hálózaton is játszani, ez érdekes élményekhez juttathat bennünket. A grafikát 640*480 és 800*600-as felbontás között lehet változtatni, de sajnos 3Dfx-et nem használ a program.
A készítőket dicséri az ötlet, hogy a fajok közti kereskedelmet és hódítást egy ilyen típusú játékba illesztették bele, bár sajnos ezt nem sikerült teljes egészében megvalósítani. Mindenesetre várjuk még az ilyen eredeti ötletű, változatosságot kínáló játékokat!

Levelezés

Szerkesztőség
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C
Telefon/Fax
203-1351
E-mail
pczed@zed.hu
Homepage
http://www.zed.hu
Postacím
1519 Budapest, Pf. 27

▼ Iván Péter, Szekszárd

Szerveztek-e nyári ZED-tábort, és ha igen, akkor hol? Jó lenne, ha a Levelezésben válaszolnál a kérdésemre.

Még javában tombol a nyár, amikor a választ írom Neked, de sajnos már csak a szeptemberi számba fog bekerülni. Így ez már önmagában válasz a kérdésedre: ez a nyár ZED-tábor nélkül múlik el. Többen szerettek volna tábort – mi is – de nem jött össze. Talán majd jövőre belefér a szerkesztőség életébe egy tábor megszervezése is.

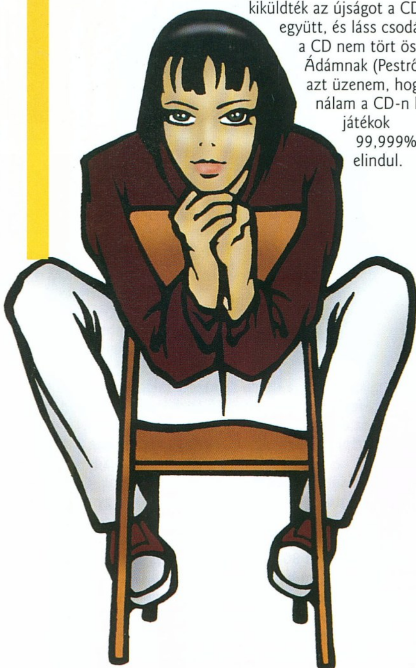
▼ Dicky

A 6. számba Ádámot minek raktátok bele? Lehet, hogy én vagyok az egyetlen, akinél minden működik a CD-ről?

Nem vagy egyedül. Figyelj csak!

▼ R, Amerikából

Itt vagyok Floridában. A szüleim kiküldték az újságot a CD-vel együtt, és láss csodát, a CD nem tört össze. Ádámnak (Pestről) azt üzenem, hogy nálam a CD-n levő játékok 99,999%-a elindul.



▼ Benkő Attila

Csinálhatnátok egy dupla CD-s számot, mondjuk évenként. Na meg egy fotót rólatok...

Hát, én benne lennék, de egyesek nagyon szégyenlősek... :-)

Először még nem volt Hardver-hírek, utána egyre több lett. Szerintem most a legjobb, de többet már ne tegyetek bele. Lehetne egy-két érdekes dolgot beletenni, mondjuk féloldalnyi terjedelemben.
Ide lehetne írni néhány ötletes tippet a különféle operációs rendszerekről, ízelítőt a programírás világából, meg ilyesmik.

Ezek nagyon nagy területek, amikről nem egy újságot, de egy könyvtárat tele lehetne írni. Nem igazán érdemes belekapni egy ekkora témába, ha az ember csak fél oldalt akar vagy tud rászánni. Vannak szaklapok, akik a kérdéses területekkel foglalkoznak.

Lehetne továbbá véleménynyilvánítás a szerzők részéről, hogy ki mit gondol erről meg arról.

Mire lennél kíváncsi?

▼ Pál Sándor

Tudtok egy helyet az Interneten vagy embereket, akik tudnak segíteni játékok végigjátszásában?

A játék (vagy készítőinek) lapjaira érdemes rákeresni. Segítőkész embereket találhatsz IRC-n, de ehhez nem lehet pontos receptet adni. Kérdezz és valaki majd útbaigazít.

▼ Varga Gábor

A játékleírások végére odaírhatnátok a cikkíró nevét, ez jelenleg csak a „Más vélemény" után szerepel.

Úgy gondoljuk, az olvasókat nem az érdekli, hogy ki írta a cikket, hanem az, hogy mit írt a cikkben.

Ja és persze, ha van, a játék Web-címét is.

Ha már valaki netközelben van, akkor semeddig sem tart bármelyik keresőbe beírni a játék nevét és rögtön tucatnyi cím közül válogathat ízlésének megfelelően. Fölösleges lenne ezekkel megtölteni az újságot.

▼ Veszélyes

Ne haragudj, de a levelezési rovatban leközölt levelek színvonala igencsak alacsony. Legtöbb még viccesnek sem mondható, ezért ha csak ilyen leveleket tudnak a srácok küldeni, akkor meg kellene szüntetni ezt az egész rovatot.

A levelezési rovatban a szerkesztőségnek érkező, elfogadhatóbb levelek kapnak helyet. A színvonaluk olyan, amilyen, ezen változtatni nem tudunk. Ennek ellenére nem hiszem, hogy meg kellene szüntetni, már csak azért sem, mert igenis vannak színvonalas és érdekes levelek. Azért kezdett a levelezési rovat együttműködni a Gondolatébresztővel, hogy emeljük az olvasmányos, tartalmas levelek számát. Így lesz ez ebben a hónapban is. Témánk: Nők és férfiak – játékközelben.

▼ Kovács Zsolt

Most aztán végképp nem vagyok meggyőződve arról, hogy Zed nőnemű-e. Vagy ha mégis leányzó, akkor nem illene inkább Barbie-nak szólítanom?

Leányzó, ehhez nem fér kétség. Barbie-ról és a névváltoztatásról majd pár sorral lentebb.

Indoklás: A kezdetekkor úgy tűnt,

Ti kérdeztétek

Kérdés: Miért recseg a Quake2 hangja, holott a barátomnál tökéletesen szól?

Válasz: Régebbi hangkártyákkal előfordul az ilyen jellegű probléma. A Quake2-t kapcsolóval kell indítani, méghozzá a +s wavonly 1 paraméterrel

Kérdés: Mit tehetnék Starcraftban a custom scenarioknál, hogy ne verjen le a gépi ellenfél egy pillanat alatt?

Válasz: A custom scenarióknál a gépi ellenfél hihetetlen erős, mert már egy valamennyire kiépített bázissal és némi ásványmaggal rendelkezik kezdésnél. A gép taktikája a gyors lerohanás, ez általában egy tizenkettes csapatból áll a legalapvetőbb harci egységekkel. Nekünk is gyorsnak kell lennünk, minél hamarabb építsünk emberekkel Marine-okat, zergekkel Hydraliskeket (ne Zerglineket!), protosokkal Zealotokat, de nagyon sokat! Ne minőségre, hanem mennyiségre menjünk!



hogy lesz egy lap, ami nemcsak a (bitagyú) férfiaknak szól. De aztán csak azt vettem észre, hogy azt hallom Zed szájából, amit minden férfi hallani akar.

Nem igazán értem, hogy mire gondolsz. Mások éppen azt kritizálták, hogy túlzottan sokat foglalkozom a hölgy olvasókkal.

És továbbra is csak női képek láthatók a 69. oldalon. Hmm. Pedig ezt már többen, több alkalommal reklamálták... Köszi, főszerkesztőbácsi, LÁM ezt sem tettük meg!

Többen reklamálták... köztük én is. Lapozz csak a 69. oldalra...!

A névváltoztatást azzal tudom indokolni, hogy Zed, mint harcos amazon, nem hagyná szó nélkül, hogy Erika (7. szám, 72. oldal) saját magát pocskondiázza, és a nők nevében kijelentse: „lányok, mi hülyék vagyunk, de a fiúknak joguk van ezt előre megállapítani és milyen jó, hogy ezt mi magunk engedtük meg nekik".

Erika írásából számomra nem az derült ki, hogy saját magát vagy a nőket pocskondiázná. Nem jelentett ki semmit a nők nevében, egyszerűen leírta a véleményét.

Én is bitagyú vagyok! Félre ne értsen senki, 15 éve napi 8-10 órát töltök el számítógépes agyzsibbasztással és bitterelgetéssel. De amíg én hivatalosan (Kösz! Stöki) profi absztraháló vagyok, a megoldást többnyire egy egyébként „hozzá nem értő" nő szokta (nekem véletlennek tűnő módon) megtalálni. Bár statisztikailag, hivatalosan, tudományos alapokon bizonyítottan nem tud ilyet. Csak éppen beleéli magát egy számára teljesen ismeretlen problémába és hamarabb találja meg a megoldást, mint én, aki közben rendületlenül absztrahálok és bandzsítok a képernyőre. Ja és megver a Doom, Doom II, Duke Nukem, Quake, Red Alert, Tomb Raider I és II játékok bármelyikében, holott tesztoszteronalapokon az összes barátomat péppé vertem már. Pedig Ő csak egy nő. Zed, te érted ezt?

Mi van ezen csodálkoznivaló? Szerintem nem arról van szó, hogy a nők gyengébb képességűek és ezért rosszabbul tudnak teljesíteni a számítógép előtt (legyen akár munka vagy játék). Inkább arról, hogy a sztereotípiák miatt a társadalom nem azt várja el a nőktől, hogy gépekkel (és így számítógépekkel) foglalkozzanak vagy egyáltalán értsenek hozzá. Sőt, továbbmegyek: általában nem azt várják el egy nőtől, hogy okos legyen. Tudom, most hangosan tiltakoznak azok a férfiak, akik világéletükben azt hangoztatják, hogy vannak szép nők, meg okos nők, de szépek ÉS okosak (amilyet ők szeretnének), olyan csak alig-alig. Tisztelet a kivételnek – szerencsére sok van belőlük – de a férfiak egy része nem nagyon viseli el, ha egy nő okosabb nála.

PS: A nők azért tudnak kevesebbet a számítástechnikáról, vagy bármiről műszaki területen, mert mindig van egy Ügyeletes Hivatalos Absztrahálógép (Férfi) a közelben, aki még esélyt sem ad nekik, hogy a közelébe kerüljenek. Gondolj csak arra, amikor megvetted az éppen legújabb mobiltelefonodat vagy videódat, odaengedted-e a párodat a géphez!

▼ Liebe Ferenc

Én a kérdésre csak visszakérdezni tudnék: Miért van az, hogy a szerelmes regények olvasói 90%-ban nők? Valószínűleg azért, mert a két nem érdeklődése, beállítottsága teljesen különböző.

Vagy azért, mert ez az elvárás a két nemmel szemben. Szerintem nem véletlen, hogy a kisfiúk és kislányok egyformán szeretnek babával vagy autóval játszani. Csak aztán jön a szülő, aki babát vesz a kislányának és autót a fiának. És máris nem marad a gyereknek választási lehetősége... Meg aztán furcsán is nézne ki egy szerelmes regényeket olvasó férfi a mi társadalmunkban, ahol elvárás az, hogy egy férfi legyen logikus, racionális és csak visszafogottan, burkoltan fejezheti ki az érzelmeit.

A nőismerőseim 25%-a játszik számítógéppel és a 25%-nak a 90%-a csak passziánsszal.

Fura tapasztalatom az is, hogy a lányok, akik előtt ott a lehetőség, de mégsem játszanak, nem tudják megmondani, hogy miért nem teszik. Azt mondják, hogy nem tetszik nekik, vagy nem érdekli őket a játék. De nem tudják megmondani, hogy mi nem tetszik, és amíg nem próbálták ki és nem untak rá, addig meg nem hiszem el, hogy nem érdekli őket. Úgy beszélnek a játékról, mintha az nekik nem lenne szabad.

▼ Eddie bátyó

Az, hogy kevesebb lány játszik számítógépes játékokkal, véleményem szerint szoros kapcsolatban áll a megjelenő játékok stílusával.

De ha nagyobb lenne az igény, akkor megérné lányoknak tetsző játékokat is kiadni, nem?

Aztán meg a fiúkon is múlhat a dolog, úgy érzem. És a lányok részéről is szükség lehet némi kezdeményezésre. Mondjuk testvérükkel, barátjukkal kipróbálni egy-egy játékot multiplayerben. Tudom, ehhez a programok 90 (inkább 99) százalékánál két gépre lenne szükség, de vannak kivételek. Az egyik munkatársam például hatalmas Heroes of Might and Magic 2 partikat szokott összehozni a barátnőjével, de a lány egymaga is játszik vele. Nemrég meg olyasmit hintett el a srác, hogy együtt törték a fejüket a Commandos-on... Talán csak egy kis kezdeményezésre lenne szükség, és a foci után a számítástechnikába is betörne az emancipáció...

Valóban igazi élmény valakivel együtt felfedezni egy játék pályáit. Én a Tomb Raiderrel voltam így...

ZED

Kérdés: A Broken Sword II-ben elakadtam, a piramisnál nem tudom beindítani a motort...

Válasz: Ez bizony egy programhiba miatt van. Azelőtt kell felvenni a fáklyát, mielőtt felmennél a lifttel, utána ezt már nem lehet megtenni.





Továbbra is várjuk kérdéseiteket a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-n.

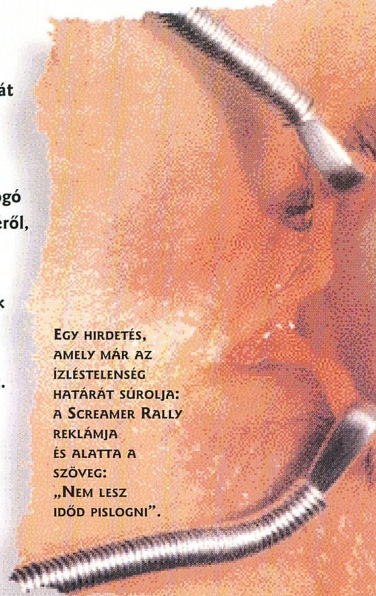
Kérdés: Miért nem játssza le a Final Fantasy VII az animációkat?

Válasz: A játék install lemezén található DircetShow-t is fel kell installálni. Ha ez sem segít, akkor valószínűleg régi QuickTime videolejátszó is telepítve van a Windows alá. Ekkor sajnos nincs más megoldás, mint a Windows újrainstallálása...

GONDOLATÉBRESZTŐ

a számítógépes játékok és a reklám

Rovatunkban eddig többnyire olyan problémákkal foglalkoztunk, amelyek mindennapos viták tárgyát képezik az olvasók körében (cheatelés, nők és a játékok, erőszak a játékokban stb). E havi Gondolatébresztőnkben egy, az eddigieknél kissé könnyedebb témát fogunk taglalni: a cikk keretein belül rövid, átfogó képet adunk a számítógépes játékok eladás-ösztönzéséről, majd képekkel illusztrálva bemutatunk néhány olyan reklámot, amelyek az utóbbi hónapokban a külföldi szaklapok legkarakteresebb hirdetései voltak. Így azok is megcsodálhatják az említett oldalakat, akik nem jutnak hozzá angol nyelvű magazinokhoz, és megírhatják nekünk észrevételeiket, véleményeiket.



EGY HIRDETÉS, AMELY MÁR AZ ÍZLÉSTELENSÉG HATÁRÁT SÚROLJA: A SCREAMER RALLY REKLÁMJA ÉS ALATTA A SZÖVEG: „NEM LESZ IDŐD PISLOGNI".

A számítógépes játékok reklámszakmája az utóbbi években fejlődött ki. Négy-öt évvel ezelőtt ugyanis még szinte minden játék elkelt az üzletekben, így nem igazán volt szükség nagy reklámhadjáratokra. A számítógépes játékok piaca azonban azóta alaposan megváltozott, és egyre inkább a filmiparéhoz kezd hasonlítani. Olyan tömegben és olyan árakon kerülnek a boltokba a programok, hogy a fogyasztók már nem tudnak minden megjelenő játékot „eltartani". A sok kis cég helyét átvette néhány nagyobb vállalat, a korábbi játékok apró sikereit pedig felváltották az óriási hasznot hozó szupersztárok és az árnyékukban megbújó, nem ritkán veszteséges termékek. Az egyre jobb és szebb megjelenés miatt a gyártási költségek is jócskán megnövekedtek, ami ugyancsak megnehezítette azt, hogy egy jó játék nyereséges legyen. Gondoljunk csak a Toonstruckra: zseniális kalandjáték volt, ám kilencmillió dolláros előállítási költségének a töredékét sem tudta behozni, így hatalmas bukás volt a Virginnek.
A sikerhez tehát reklámra van szükség, aminek az árát szintén a vevő fizeti ki, hiszen egyebek között a reklám az oka annak, hogy a szoftverek olyan drágák. A tendencia jelenleg is ez: a konkurrenciaharc egyre nagyobb, ezért a reklámok mennyisége is nő.

A BLASTO CÍMŰ ÜGYESSÉGI JÁTÉK REKLÁMJÁN SZUPERHŐSNEK ÖLTÖZÖTT NYUGDÍJASOK NÉPSZERŰSÍTIK A PROGRAMOT.



A reklámok fajtái

Szerkesztőség
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
Telefon/Fax
203-1351
E-mail
pczed@zed.hu
Homepage
http://www.zed.hu
Postacím
1519 Budapest, Pf. 27

A számítógépes játékok reklámterülete két szempontból is speciális: a reklámokban használt eszközök és a reklámok típusának aspektusából. Mindkét különlegesség oka a játékok elsődleges vásárlói célcsoportjára, azaz a 10-30 év közötti fiatal fiúkra/férfiakra vezethető vissza.
A programok reklámjaiban használt eszközök, reklámhordozók listája roppant érdekes. Nem, vagy csak nagyritkán találjuk meg köztük a televíziót és a rádiót (túl drágák ahhoz, hogy a hirdetések hatékonyak és kifizetődők legyenek), viszont kiemelt helyen szerepelnek a többnyire egész oldalas újsághirdetések, az internet és a különféle „termékkóstolók" (demók, kép- és videófájlok). Jól látszik, hogy a fenti médiák közül egy teljesen kezdő, ám nagyon lelkes fogyasztóhoz az újsághirdetés jut el a legkönnyebben, míg az előzetes próbaverziók és a világháló használatához már minimális képzettség is szükséges. Éppen ezért a játékmagazinok reklámoldalai különleges jelentőséggel bírnak: ezek szerezhetnek olyan kuncsaftokat, akik még nem értenek a computerhez, de szeretnének gépet venni és csak játékra használnák azt. Az újsághirdetések tehát kiemelt fontosságúak, nélkülük komoly sikerre ma már egyetlen játék sem számíthat.
A játékreklámok speciálisnak számítanak reklámtípusuk besorolása szempontjából is. Egy megszokott termék reklámhadjárata ugyanis három lépcsőből áll: bevezető reklámból, mely az új terméket ismerteti meg a fogyasztókkal és ecseteli annak előnyeit, a fenntartó reklámból, mely a termékkel szembeni bizalmat és a rögzülést hivatott megerősíteni, valamint az emlékeztető reklámból, amely a már jó ideje piacon levő terméknek segít, hogy a köztudatból ne kopjon ki a neve (ilyenek például a Borsodi Sör hirdetései...). A számítógépes játékok eladásösztönzésében ezzel szemben szinte csak és kizárólag bevezető reklámokat találunk, hiszen ez egy olyan piac, ahol gyorsan születnek sztárprogramok, hogy aztán még gyorsabban átadják helyüket az új, jobb játékoknak (nem lenne túl sok értelme, ha például a Blizzard emlékeztető hirdetéseket jelentetne meg, hogy milyen jó játék is volt a Warcraft). A játékok reklámja tehát többnyire a bevezető reklámra korlátozódik, amely viszont általában nagyon intenzív. Most néhány ilyen bevezető típusú hirdetést fogunk bemutatni.

A meghökkentés eszközei a Redneck Rampage Rides Again reklámjában: egy kicsinosított malac és egy összehasonlító táblázat, amely azt ecseteli, hogy milyen hihetetlen újítások vannak a játékban, melyek nem találhatók meg sem a Quake 2-ben, sem az Unrealben, sem a Jedi Knightban. Néhány újítás, amit a táblázat említ: „Átgázolás csirkéken és malacokon motorbiciklivel", „Hangos szellentés és böfögés", „Nagy mellű majorette-lányok", „A testvéred fejbevágása egy feszítővassal"...

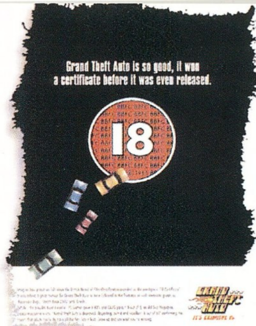
A hirdetés

Az újsághirdetés az egyik legfontosabb médiája a játékreklámoknak. Öt évvel ezelőtt a számítógépes szaklapokban az összes oldalszámhoz képest 3–4 százalék volt az egész oldalas hirdetések aránya, míg egy mostani PC Zone-ban, vagy PC Gamerben ez a szám 35-40 százalék körül mozog. A hirdetések ekkora számban már nem biztos, hogy hatékonyak, hiszen az olvasó gyakran egyszerűen átlapozza őket. Ezért tehát a hirdetésekkel szemben támasztott elsődleges követelmény az, hogy figyelemfelkeltésével megállítsa az olvasót, és a hirdetés elolvasására késztesse. A hirdetés másodlagos célja pedig az, hogy valamilyen érzelmet keltsen az olvasóban, ha már elolvasta. Lelkesedés, undor, düh vagy vidámság – minden jobb a közönynél. Az érzelmi befolyásolás a kulcsa annak, hogy az olvasó megjegyezze a játék nevét és eszébe jusson a hirdetés, amikor a játékot egy üzlet polcán látja. Érdekes még megemlíteni, hogy léteznek olyan kulcsszavak, amelyek a reklámszakemberek szerint az általános termékeknél érzelmi befolyásolást eredményezhetnek: „friss", „fehér", „erő", „könnyű", „megkönnyebbülés" és társaik. Az újsághirdetésekben ezek a szavak – a speciális célcsoportnak köszönhetően – másként alakultak. Leggyakrabban a következő kulcsszavakat látjuk egy játék reklámjában: „gyors", „intelligens", „halál", „legjobb", „szép", „sötét". Érdemes ezeken a szavakon elgondolkodni.
Az előbb említettük, hogy fontos a hirdetésekben a figyelemfelkeltés. Ennek a figyelemfelkeltésnek többféle eszköze is lehet. Leggyakrabban olyan egyoldalas hirdetések jelennek meg, amelyek harsányságukkal, a játék logójával és néhány játékból vett képpel igyekeznek meggyőzni az olvasót. Nos, egyre inkább úgy tűnik, hogy ezeknek a hirdetéseknek a napja leáldozott, mert az olvasók egész egyszerűen hozzászoktak az ilyen oldalakhoz, és többnyire nem is vesznek tudomást róluk. Ilyenkor jöhetnek az olyan apró trükkök, mint a kétoldalas hirdetés (nagyobb az esély arra, hogy felfigyel rá az olvasó), a kihajtogatható hirdetés (ezeket minden olvasó megnézi, aki egy picit is kíváncsi), a fektetett hirdetés (ha az olvasó veszi a fáradtságot, hogy elforgassa az újságot, már biztosan elolvassa a hirdetést) és a hirdetéssorozat (ugyanannak a játéknak egy reklámsorozata több oldalon keresztül). Gyakran azonban még ez sem bizonyul elegendőnek, és ilyenkor a hirdetéstervezőnek elő kell állnia valamilyen ötlettel. Ez az ötlet lehet egészen furcsa is, mint például a Beast Wars hirdetése (egy képregény, amely bemutatja a játék két szereplőjét), vagy a Space Bunnies Must Die reklámja, amely a játék idióta címére épít („Halál az űrnyulakra!"), és egy fegyveres Playboy-nyuszit ábrázol. Napjainkban többnyire meghökkentéssel érik el, hogy az olvasó elolvassa a játék hirdetését. A meghökkentés eszköze leggyakrabban egy olyan kép, ami abszolúte nem illik egy játékmagazinba, mint például a Rising Lands hirdetésén található csecsemő, akinek a pelenkájával példálózva ecsetelik a játék előnyeit. Nem ritkán kifejezetten ízléstelen képet sikerül erre a célra választani, mint például az Uprising 2 hirdetésében, amiben egy rakás kidekorált emberi koponya néz farkasszemet az olvasóval, s mellette a szöveg: „Ami igazán lényeges, azok a trófeák"... Ehhez hasonló meghökkentő hirdetést is láthattok most következő összeállításunkban, ahol bemutatunk néhány olyan játékhirdetést, melyek nemrég jelentek meg külföldi szaklapokban, és jól illusztrálják az eddig leírtakat.

Zárszó

Ezúttal arra a kérdésre várjuk a választ tőletek, hogy szerintetek melyik reklám ragadja meg legjobban az embereket és miért? Azt is írjátok meg nekünk, hogy nektek mely hirdetések tetszettek a leginkább és miért. Szokásunkhoz híven leveleitekből a következő számban ismét közreadunk egy kis csokrot.

Stöki



Arcátlanul a cenzorok képébe kacag a Grand Theft Auto hirdetése, és a 18 év feletti korhatár „elnyerésével" reklámozza a játékot. A szöveg: „A Grand Theft Auto olyan jó, hogy már a megjelenése előtt plecsnit kapott".



A Virus reklámja, amelyben az átlagos játékhirdetést megelőző oldalon egy felhívó jellegű oldalt találunk, melyet a játék logója és egy nagyon jó szlogen urál: „Vigyázat, vírus! Hamarosan a TE PC-det is megfertőzi!". Erre azért már odafigyel egy géptulajdonos...



A Screamer Rally egy másik hirdetése jó példa a kommersz reklámra. Egy szép állókép, néhány screenshot és más semmi. Hiába látványos, nem biztos, hogy megragadja az olvasó figyelmét.



A Software 2000 cég hirdetése az ECTS-re invitál. A szexi hölgyre és a „Randizzunk, szivi!" feliratra minden hímnemű egyed felfigyel, és közelebbről is megnézi az oldalt. Ez a hirdetés nyilvánvalóvá teszi, hogy kik tartoznak a játékreklámok célcsoportjába.

A Motorhead reklámja jó példa az olyan hirdetésre, amelyben olyan kép szerepel, amelyik abszolút nem illik egy játék-magazinba: A vigyorgó patkány alatti szöveg: „Csak a leggyorsabb éli túl".

DEAD. GOOD.

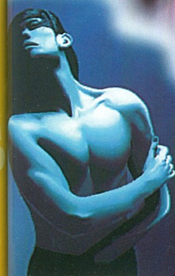
Egy példa arra, hogy hogyan lehet jó egy kétoldalas hirdetés. A Blade Runner reklámján a nagy „Halott. Jó." szlogen készteti az olvasót arra, hogy megnézze a hirdetés többi részét is.

Az Unreal hirdetése minden szempontból tökéletes: Kétoldalas, kihajtogatható, meghökkentő (többek szerint ízléstelen is), eredeti és illik a játék címéhez (real = valóságos, unreal = valótlan, valóságtól elrugaszkodott). A behajtott hirdetésen csak a krokodilfej és a „real" felirat látszik, míg a kihajtott oldalon a teljes kép és a játék címe.

Példa egy játékpiacon ritka reklámfajtára, az emlékeztető reklámra: egy Quake-hirdetés, amely minden bizonnyal az Unrealbe belefeledkezett játékosokat kívánja figyelmeztetni arra, hogy a jó öreg Quake-et se hanyagolják el. A képen egy nailgun-lövedéket látunk, és fölötte egy elemzést, amely azt ecseteli, hogy a lövedék hogyan szaggatja cafatokra az áldozatot.

Egy Playstationös hirdetés a legjobbak közül: Ken Griffey's Baseball reklámja egy fantáziadús kép a következő szöveggel: „Szép ütés volt, fiam".

PC EROTIKA



X-Files

▼ Electronic Arts

Az FBI két legnépszerűbb különleges ügynöke, Mulder és Scully nyomtalanul eltűnt. Willmore ügynök feladata megoldani a rejtélyt. Ez a rövid háttértörténete az X-Akták tv-sorozatból készült kalandjátéknak, amihez most – a nyomozásban elakadt ügynökök számára – nyújtunk egy kis segítséget.

FBI-iroda

Az irodába belépve találkozunk társunkkal, Cook ügynökkel. Kövessük az irodájába, és kérdezzünk meg tőle mindent, amit lehetséges. Menjünk be saját irodánkba. Nézzük végig a falakat, különös tekintettel a faliújságra. Üljünk le az asztalhoz, ekkor megszólal a telefon. Vegyük fel és válaszoljunk. A főnökünk kérésére menjünk be az irodájába, ahol Skinnerrel és Shanksszel találkozhatunk. Tegyük fel nekik az összes lehetséges kérdést, majd hagyjuk el az irodát. Cook kíváncsian érdeklődik, hogy mi ez a nagy felhajtás, de ne áruljunk el neki semmit. Menjünk vissza az irodánkba, és próbáljuk beüzemelni a számítógépet. Az azonosító Craig Willmore, a jelszó pedig a faliújságon található csata helyszíne: Shiloh. Olvassuk el e-mailjeinket, aztán kattintsunk az APB-re, majd a Send menüpontra. Ezután kiléphetünk a számítógépből. Az aktában megtaláljuk Mulder és Scully mobiltelefonjainak számát, hívjuk fel őket: a próbálkozás természetesen sikertelen marad. Nyissuk ki az íróasztalfiókot, és vegyük ki belőle a pisztolyt, a jelvényt és a bilincset. Ha van kedvünk, eljátszadozhatunk az asztalon lévő ragasztószalaggal, de ennél jóval fontosabb dolgunk is akad: vegyük fel az aktákat az asztalról, majd menjünk át Cook szobájába. Adjuk az aktákat Cooknak, hogy megcsinálja a papírmunkát helyettünk... Hagyjuk el az irodát, és beszélgessünk el Skinnerrel. A konferenciateremben lévő szekrényből vegyük ki az összes cuccot. A táglistában lévő kis számítógép (PDA) segítségével utazzunk el az Everettben lévő Comity Inn nevű szállodába, ahol Muldert és Scullyt utoljára látták.

Comity Inn

Az elutasítóan viselkedő lánynak mutassuk meg a jelvényünket, és kérdezzük meg tőle az összes lehetséges dolgot. Menjünk be Mulder és Scully szobájába és kezdjünk hozzá a kutatáshoz. Mulder szobájában a következő dolgokat találhatjuk: napraforgómaghéjak, a Magic Bullet című újság, az ágyon egy akta (olvassuk el), éttermi hirdetés, italmaradék, ufós könyv az ágy mellett (vegyük fel). Ezután menjünk át Scully szobájába, vegyük fel a laptopot, nézzük meg a Bibliát, sőt a tévét is bekapcsolhatjuk. A laptopot nem tudjuk

beindítani, mert nem tudjuk a jelszót. Skinnernek vannak ötletei, de egyik sem jön be. Ha mindkét szobát teljesen átkutattuk, akkor a Skinnerrel való beszélgetés közben egy telefonikon is megjelenik a képernyő bal felső szélén. Skinner azt mondja, érdemes lenne megkérdezni a portán, hátha feljegyezték a szobákból kimenő hívásokat. Tegyünk is így, menjünk vissza a portára, és kérdezzük meg a számokat a kedves hölgytől. Ezután autóval menjünk vissza a seattle-i FBI-irodába.

FBI-iroda

Menjünk be az irodánkba, és a PDA-ból írjuk ki Mulder autójának a rendszámát és a hívott telefonszámokat. Lépjünk be a számítógépbe, és az ING-ben keressünk rá a számokra. Egy raktárépület címét tudjuk meg. Megpróbálhatjuk a számokat felhívni a mobiltelefonunkon, de nem járunk sok szerencsével. Haladjunk tovább a forró nyomon, és menjünk el a most megtudott címre.

Dockside Warehouse

Jegyezzük fel a bejárat melletti telefonszámot. Menjünk oda Skinnerhez, és használjuk az elektromos zárnyitó szerkentyűt a lakaton. Bent keressük meg a vérnyomot a földön, és vegyünk belőle mintát a bizonyítékgyűjtő készlettel. Tegyük ugyanezt a vérfolt melletti oszlopba fúródott golyóval és a jobbra lévő cigarettacsikkel is. Az érdekesnek tűnő ládákat egyelőre még nem tudjuk kinyitni. Menjünk abba a szobába, ahol Skinner tartózkodik, és induljunk el a lépcsőn felfelé. Mivel sötét van, kapcsoljuk be az elemlámpát. Fent vegyük fel a pajszert. Menjük vissza a ládákhoz, az egyiket ki tudjuk nyitni a pajszerrel. Szedjünk egy kis fekete port bizonyítéknak, majd sétáljunk ki a raktár hátsó ajtaján. Nini, egy hajó! A fickónak mutassuk meg a jelvényünket és faggassuk ki minden témában. Menjünk vissza a főbejárathoz, és beszélgessünk Skinnerrel. Szerinte a fekete autóban ülők minket figyelnek. Induljunk el a kocsi felé, és készítsünk egy fotót a rendszámtáblájáról. Itt egyelőre végeztünk is, menjünk a laborba.

Crime Lab

Beszélgessünk a fickóval, és adjuk neki az összes beszerzett bizonyítékot.

FBI-iroda

Menjünk be az irodába, és kapcsoljuk be a számítógépet. Töltsük le a fényképet, és keressünk rá a rendszámtáblára, a telefonszámra és Wongra (érdekes, mintha nem mondott volna igazat). Menjünk a konferenciaterembe, és beszélgessünk Skinnerrel. Sétáljunk vissza az irodánkba, majd amikor Cook bejön, vele is osszuk meg a legújabb fejleményeket.

Warehouse (éjszaka)

Kerüljük meg az épületet, és piszkáljuk meg a zárat. Vegyük fel az éjjellátó szemüveget és nézzük végig az „előadást". Vizsgáljuk meg a padlót, majd menjünk el a lakásunkra, és tegyük el magunkat holnapra.

Warehouse (másnap)

Csak nem valami bűncselekmény történt? Mutassuk meg a rendőrnek a jelvényünket, és beszélgessünk el vele. Menjünk oda a hullához, beszéljünk a halottkémmel és a detektívvel. Ezután forduljunk a női detektívhez, és tárgyaljunk vele is. Ígérjük meg neki, hogy együttműködünk az ügyben vele. A nő felvisz minket a hajóra, beszélgessünk vele ott is. Kutassuk át a hajót, keressük meg a tablettákat és a sárga overallt. Számoljunk be a felfedezésünkről a detektívnek. Ezután a kikötő felügyelőjével is beszélgessünk, akitől megtudjuk, hogy mi az a Tarakan...

Tarakan

Vizsgáljuk meg a hajó oldalát kívülről, majd menjük fel a fedélzetre. Menjünk le a lépcsőn, és keressük meg a ládákat, amelyeken az embléma van. Az egyik ládában egy különös gömböt találunk, ezt vegyük magunkhoz. Menjünk fel a hajó első emeletére, és keressük meg a két orosz nyelven írt hajónaplót. Sétáljunk el a középfedélzetre, és vizsgáljuk meg a hajó megégett oldalát. Másszunk fel a hajó tetejére, ahol keressük meg az ujjlenyomatokat és beszélgessünk el Astadouriannal. Mivel ismer egy jó orosz tolmácsot, adjuk neki a hajónaplókat. Ezután hívjuk fel telefonon John Amist, majd távozzunk.

Crime Lab

Adjuk oda Johnnak a gömböt, és beszélgessünk el vele.

FBI-iroda

Hoppá! Mi történt szegény Cookkal? Nézzük meg a szekrényt: Scully laptopja eltűnt! Vegyük fel a csengő telefont, majd beszélgessünk el Cookkal. Lépjünk be a számítógépbe, és nézzünk utána az újságcikkek között (MEDIA) a Tarakannak, majd miután okosabbak lettünk, menjünk vissza a hajóra.

Tarakan

Beszélgessük el Astával, majd nézzük meg vele együtt a hajó megégett oldalát. Ezután beszélgessünk a megjelenő fickóval. Ha ezzel végeztünk, menjük el a halottkémhez.

Coroner's office

Tegyük fel az összes lehetséges kérdést, és vegyük fel a töltényt. Beszélgessünk el Astával, ezután irány a labor!

Crime Lab

Adjuk oda Johnnak a töltényt. Mára végeztünk is, menjünk haza aludni.

Otthon

Kapcsoljuk be a számítógépet, és nézzük meg e-mailjeinket. A John által küldött ujjlenyomatokat futtassuk végig a keresőrendszeren. Érdekes adatokra bukkanunk... Lépjünk ki a gépből. Amikor kopogást hallunk, menjünk az ajtóhoz, és engedjük be Cookot. Legyünk vele kedvesek, és mondjuk azt, amit hallani szeretne, de azért kérdezzünk rá, hogy miért voltak az ujjlenyomatai a Tarakanon. Ezután irány a raktár!

Warehouse (éjszaka)

Lopakodjunk oda a teherautóhoz, és másszunk be a vezetőoldali ülésen. Mivel valaki jön, gyorsan szálljunk ki a másik oldalon. Nézzük meg a kamion oldalát: „Gordon's Hauling". Másszunk vissza a teherautóba. Nézzük meg a napellenzőt, majd a kesztyűtartót. Rejtélyes dolgokat találunk, amelyekkel egyelőre még nem tudunk mit kezdeni: „RR#1121" és „82434". Gyorsan másszunk ki ismét a jobb oldalon, majd miután a teherautó elhajtott, menjünk haza.

Otthon

Lépjünk be a számítógépbe, és kerestessünk rá a kikötő felügyelőjétől kapott számokra. Menjünk aludni, majd reggel, amikor felkeltünk, engedjük be Astát. Nézzük meg a videofelvételt, vegyük fel a faxokat, és adjuk oda Astának. Beszélgessünk el vele egy kicsit. Induljunk el együtt a halottkémhez, de előtte ne felejtsünk el zuhanyozni!

Coroner's Office

Tegyük fel az összes lehetséges kérdést, majd menjük el Charnóba a Gordon's Hauling céget meglátogatni.

Gordon's Hauling

Beszélgessünk el Astával, és menjünk be az épületbe. Ha élve szeretnénk kijönni, akkor először is keressük meg az ásót (a szerszámokkal ne foglalkozzunk), utána vizsgáljuk meg a szanaszét heverő papírokat. A rövid intermezzo után ne nyúljunk semmihez, hanem az ásóval üssük ki az ajtón lévő szellőzőnyílást, és másszunk ki rajta. Beszélgessünk el Astával. Megpróbálhatunk közelebb kerülni hozzá, de nem járunk sikerrel...

Otthon

Irány az ágy!

FBI-iroda

Keressünk meg Cookot a konferenciateremben, és beszélgessünk el vele. Ezután induljunk el az új helyszínre, Smol raktárába.

Smol's Warehouse

Kapjuk elő a pisztolyunkat. A földszinten három embert kell lelőnünk. Menjünk fel a lépcsőn, ahol két újabb rosszfiút kell a másvilágra küldenünk. Másszunk még feljebb, és keressük meg a felfelé vezető csigalépcsőt. Sétáljunk fel rajta, és beszélgessünk el Smollal, majd Cookkal. Menjünk le a földszintre, keressük meg a pisztolyt és a naplót. Nézzük meg a ládákat: az embléma ismerős lesz a Tarakanról! Másszunk ismét fel a lépcsőkön, és beszélgessünk el megint Smollal és Cookkal a pisztolyról és a naplóról.

Crime Lab
Adjuk oda Johnnak a pisztolyt, és menjünk vissza a raktárba.

Smol's Warehouse
Kérdezzük meg ismét Smolt a pisztolyról. A beszélgetés után Cook elvezeti Smolt. Vegyük fel a telefonunkat. John Amis van a vonalban, és nagyon mérges, amiért sugárzó anyagot adtunk neki. Menjünk haza.

Otthon
Asta megérkezik, és ő is mérges, mert kihagytuk a mai akcióból. Nyugtassuk meg, hogy nem a mi hibánkból történt, azt hittük, hogy ő is jönni fog. Hallgassuk meg a telefonüzenetet, és nézzük meg e-mailjeinket. A kapott ujjlenyomatot futtassuk át a gépen. Hm... érdekes. Menjünk aludni, felkelés után pedig irány Sand Point!

Sand Point
Itt találkozhatunk a titokzatos X-szel. Ne szórakozzunk vele, mert ha nem vesszük komolyan, meghalunk! Miután X elmegy, megérkezik Asta. Beszélgessük el vele, majd irány a kórház!

Goldbar, Kórház
A nővérhez legyünk kedvesek, különben kidobnak innen. Mutassuk meg neki a jelvényünket, kérdezzük meg Scullyról, és mondjuk azt, hogy Skinner a főnöke. Ezután a többi kérdésünket is feltehetjük neki. Menjünk be a szobába, ahol Scully vár ránk! Sajnos, nem nagyon örül nekünk. Legyünk hozzá őszinték, és mutassuk meg neki a kést, amit X-től kaptunk. Scully elárulja, hogy mi is az az RR1121.

RR 1121
Másszunk fel a telefonpóznára, és a távcsövünkkel nézzük meg a vasúti kocsi tetejét. Beszélgessünk el Astával, és induljunk el felfedezni a felülről látott vasúti kocsit. Miután ezzel végeztünk, menjünk vissza a kocsihoz, ahol találkozunk a hajléktalan egyénnel. Ő már átkutatta a kocsit, és talált is valamit, de csak akkor adja nekünk, ha kitaláljuk, mi az. Egy videokazetta. Ha megnézzük a PDA-t, egy érdekes e-mailt olvashatunk a bombáról. Ezután indulás az irodába!

FBI-iroda
Tegyük be a kazettát és nézzük végig. A számítógép segítségével azonosíthatjuk a szalagon látható doktort. Ezután csatlakozzunk a videokonferenciához, ahonnan megtudhatjuk, hogy Alaszkába kell mennünk.

Rauch háza
Menjünk be, és másszunk fel a lépcsőn. Vizsgáljuk meg a testet, és beszéljünk hozzá! Semmi eredmény... Rángassuk meg a plafonról lelógó csontvázat, majd menjünk fel a lépcsőn. Fenn kedvenc ügynökünk, Mulder vár ránk. Beszélgessünk el vele. Miután távozott, intézzük el az NSA ügynökeit. Lelőhetjük őket, de az erdőn át el is lehet menekülni előlük. Menjünk a bázisra.

Bázis
Beszélgessünk Scullyval, és induljunk el megkeresni Muldert. Lőjünk le mindenkit, aki nem ismerős (azaz nem Mulder, Scully vagy Cook). A számítógépben megtaláljuk a bázis térképét. Az egyik szobában egy elektromos sokkolót találhatunk, amikor megvizsgáljuk, Cook ránk támad. Amikor rugdos minket, kapjuk fel a sokkolót, és adjunk vele Cooknak. Keressük meg Muldert. Hm... valami történt vele. Ne szóljunk hozzá, ehelyett mondjuk Scullynak, hogy fusson. Ezután forduljunk jobbra, és lőjük le a fickót. Keressük meg azt a helyet, aminek egy „üvegkalitka" van a közepén. A szoba másik oldalán vár ránk Scully, beszélgessünk el vele a teendőkről. Menjünk a központi terembe, és nyomjuk meg a falon látható gombot. Irány vissza Scullyhoz, és az ott látható gombot is nyomjuk meg. Ezután kinyithatjuk a kalitka mindkét ajtaját. Menjünk át az imént kinyílt ajtón, és ismét Scullyba botlunk. Induljunk el balra, majd lőjük le az őrt. Kutassuk át, és vegyük el tőle a kulcsot. Amikor Mulder megjelenik, rohanjunk el, csalogassuk a kalitkáig, és zárjuk rá az ajtót. Cook megjelenik, és arra kényszerít minket, hogy fordítsuk el a kulcsot. Ekkor dobjuk oda a kést Scullynak, aki elintézi Cookot.

Caris

MechCommander

▼ MicroProse

A MechCommander nagyszerűségét többek között az adja, hogy már az első néhány küldetésben is taktikázásra, gondolkodásra kényszerül a játékos, hiszen a sikerhez vezető út nem mindig egyértelmű. Éppen ezért hasznos lehet a következő leírás, amely azt taglalja, hogy én hogyan játszottam végig ezt a remek játékot. A cikk csak a saját megoldásaimat tartalmazza (elképzelhető, hogy léteznek más, jobb módszerek is), és elsősorban azoknak kíván segítséget nyújtani, akik elakadtak valamelyik küldetésnél. Az egyértelmű dolgokat (ne álljunk közel a robbanó benzines hordókhoz stb.) nem fogom leírni, valamint a nem feltétlenül a küldetéshez tartozó elemeket (felszereléseket tartalmazó elfoglalható épületek) sem fogom megemlíteni. Most pedig lássuk a 30 küldetés megoldását!

I. A TÁMASZPONT HADMŰVELET

▼ ELSŐ KÜLDETÉS:

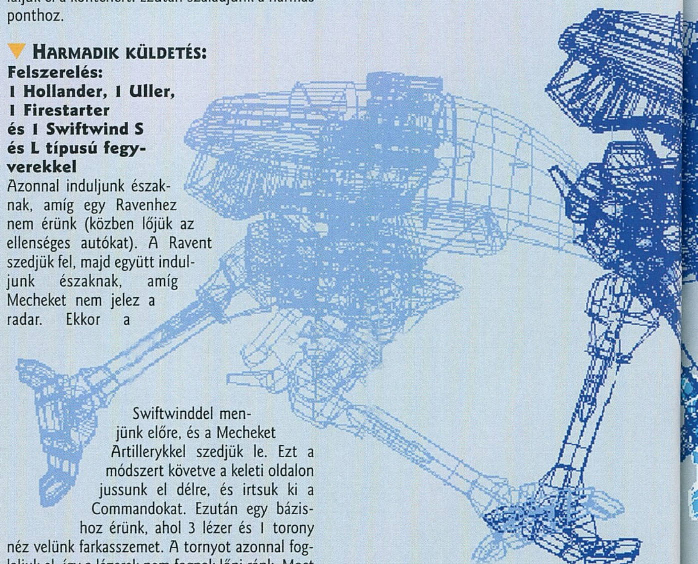
Felszerelés: 2 Commando, 1 Firestarter S típusú fegyverekkel
Könnyű kis küldetés, melyet kevés sérüléssel megúszhatunk, ha egyenként szedegetjük le az ellenfeleket és sorrendben végezzük el a feladatokat, a megsemmisítendő épületeket távolról kilőve.

▼ MÁSODIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 1 Commando, 1 Uller, 1 Firestarter S típusú fegyverekkel
A fák közül nyugatra törjünk ki, és azonnal rohanjunk a nyugat felé található hídhoz, miközben az üldöző kocsikat lelőjük. Ezután foglaljuk el az egyes pontnál levő konténert, majd kelet felé haladva a szállítóautót is. Az autó megmutatja, hogy a kettes pontnál két Mech és egy konténer áll. A Mecheket az Artillerykkel romboljuk le úgy, hogy a konténer ne pusztuljon el, majd foglaljuk el a konténert. Ezután szaladjunk a hármas ponthoz.

▼ HARMADIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 1 Hollander, 1 Uller, 1 Firestarter és 1 Swiftwind S és L típusú fegyverekkel
Azonnal induljunk északnak, amíg egy Ravenhez nem érünk (közben lőjük az ellenséges autókat). A Ravent szedjük fel, majd együtt induljunk északnak, amíg Mecheket nem jelez a radar. Ekkor a Swiftwinddel menjünk előre, és a Mecheket Artillerykkel szedjük le. Ezt a módszert követve a keleti oldalon jussunk el délre, és irtsuk ki a Commandokat. Ezután egy bázishoz érünk, ahol 3 lézer és 1 torony néz velünk farkasszemet. A tornyot azonnal foglaljuk el, így a lézerek nem fognak lőni ránk. Most már nem lesz nehéz eljutni az ellenőrző pontig.



▼ NEGYEDIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 1 Hunchback, 1 Raven, 1 Firestarter, 2 Commando és 1 Swiftwind, főleg S és L típusú fegyverekkel
Két erős Mechet hagyjunk hátra, majd induljunk délre a maradékkal. Pusztítsuk szorgalmasan az ellenséges járműveket, majd amikor északról támadást jeleznek, rohanjunk vissza, és irtsuk ki a támadókat. Ezután minden egységünkkel folytassuk délen a nyomulást, és a felfedezőkocsival ismét rohanjunk előre. A 3 Artilleryvel gyengítsük meg az ellenfelet (először a Mechjeire koncentráljunk), majd rohanjunk be a bázisba, és az összes lézerirányító tornyot pusztítsuk el. Ezután intézzük el az itteni főhadiszállást, és galoppozzunk vissza az indulóponthoz.

▼ Ötödik küldetés:

Felszerelés: 1 Huchback, 1 Raven, 1 Uller, 1 Firestarter, 1 Hollander és 2 Commando mindenféle típusú fegyverrel

Először mozgassuk az egységeinket az alsó farmhoz, majd az Ullerrel rohanjunk körbe, fedezzük fel a terepet és az erdők közti átjárókat. Közben lesz egy támadás az alsó farmnál, majd a felsőnél is, de ezeket könnyedén visszaverhetjük. Ezután észak felől fogunk sok ellenfelet kapni (egy Mech, négy kocsi és 6-7 motor), szóval ezekre érdemes az Artilleryket állítani. Ha ezt a hullámot túléljük, már csak néhány Mech együttes támadását kell visszavernünk (nem baj, ha marad ezekre is két Small Artillery), és miénk a babér.

▼ Hatodik küldetés:

Felszerelés: Az előző csapat plusz egy Centurion elsősorban S fegyverekkel

Csapatunkkal törjünk át a fák között nyugat felé, ameddig csak lehet, majd északra. Az ellenséges bázis falához érünk, ahol a szélső lézer és a fal kilövése után bejuthatunk, és elfoglalhatjuk az irányítótornyokat. Az elpusztítandó Mecheket északra találjuk. Mindig kis lépésekben haladjunk előre, vonjuk magunkra egy-két Mech figyelmét, majd szaladjunk vissza, és így csak kisebb csapatokat kell szétvernünk.

II. A léggömb hadművelet

▼ Első küldetés:

Felszerelés: 1 Centurion, 1 Raven és 2 Firestarter, főleg távolsági fegyverekkel.

Azonnal induljunk meg a folyó mindkét partján lefelé, és az első utunkba kerülő hidat szabadítsuk fel, mielőtt kilőnénk (nyugodtan használjuk el az Artilleryket). Először a légi csapásokat hívogató járműveket intézzük el, majd a többit. Ezután csatlakozzunk Falconnal a csapathoz, és nyugati, majd déli irányba csörtetve a fák között jussunk el az ellenőrző pont előtti bunkerig. Itt a sok benzin- és gáztartály felrobbantásával gyengítsük meg az ellent, irtsuk ki a maradékot, és sétáljunk az ellenőrző ponthoz.

▼ Második küldetés:

Felszerelés: 1 Centurion, 1 Hollander és 2 Hunchback erős S és L fegyverekkel

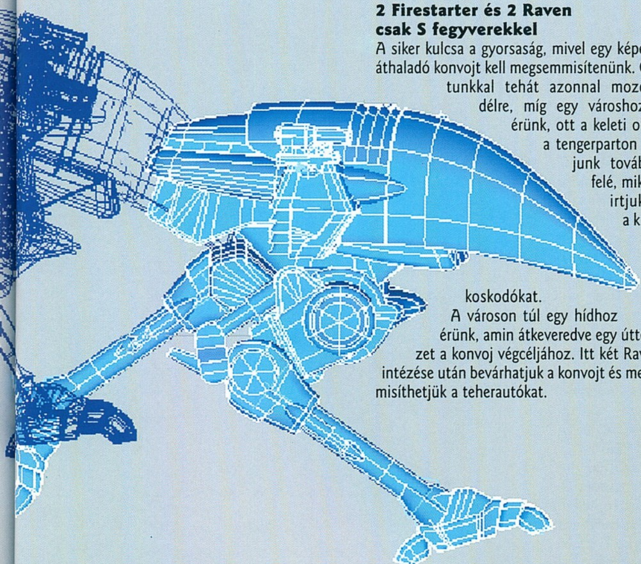
Nem lesz nehéz küldetés, csak arra kell vigyáznunk, hogy az utunkba eső Perimeter Alarmokat minél előbb hatástalanítsuk, különben riadóztatják a közeli vörös egységeket. Ha erre ügyelünk, keleti majd északi irányba haladva, az Artilleryk okos kihasználásával gyorsan megoldhatjuk a küldetést.

▼ Harmadik küldetés:

Felszerelés: 2 Hunchback, 1 Hollander, 1 Commando, 2 Firestarter és 2 Raven csak S fegyverekkel

A siker kulcsa a gyorsaság, mivel egy képernyőn áthaladó konvojt kell megsemmisítenünk. Csapatunkkal tehát azonnal mozogjunk délre, míg egy városhoz nem érünk, ott a keleti oldalon, a tengerparton haladjunk tovább dél felé, miközben irtjuk az akadékoskodókat.

A városon túl egy hídhoz érünk, amin átkeveredve egy úttest vezet a konvoj végcéljához. Itt két Raven elintézése után bevárhatjuk a konvojt és megsemmisíthetjük a teherautókat.





▼ Negyedik küldetés:

Felszerelés: 1 Hollander, 1 Raven, 1 Catapult, 1 Centurion és 4 Hunchback csak S fegyverekkel

15 percünk van, hogy leromboljuk a térkép közepe felé található két objektumot. Ehhez nem kell más, mint nyolc Mech közelre ható fegyverekkel felszerelve. Velük könnyedén elgaloppozhatunk a célpontig, miközben apránként kiirtjuk az életünkre törő ellent, és elnémítjuk a tornyokat.

▼ Ötödik küldetés:

Felszerelés: 1 Commando, 1 Cougar, 2 Uller és 4 Firestarter csak S fegyverekkel

Az előző küldetéseknél alkalmazott taktika (huszáros lerohanás kis hatótávolságú fegyverekkel) itt is beválik. Először is mozogjunk délnyugat felé, majd a vízparton délkeletre. Egy Centurionba botlunk, akit szépen ki is lövünk, majd a sín vonalát követve megindulunk északkelet felé. Amint a vonathoz érünk, lőjük ki a mozdonyt, majd a szerelvény többi vagonját vegyük célkeresztünk középpontjába.

▼ Hatodik küldetés:

Felszerelés: 1 Hollander, 1 Raven J, 1 Catapult, 1 Centurion és 4 Hunchback csak S fegyverekkel

Hat perc alatt kell elfoglalnunk az ellenséges bázist, ami nem lesz nehéz, ha a bázishoz érve a Ravennel előreügetünk. Amíg a többiek a vörösök ellen harcolnak, a Ravennel foglaljuk el a lézereket irányító tornyokat, a bázist és a többi épületet. Ezután már csak az lesz a dolgunk, hogy az időszakosan megjelenő vörös osztagok támadásaitól megvédjük a bázist. A küldetés végén 2 Hunchback, később 3 Hollander, majd 3 Centurion jön, ezekre érdemes tartogatni az Artilleryket.








III. AZ ELŐŐRS HADMŰVELET

Első küldetés:
Felszerelés: 2 Hollander és 2 Firestarter csak S fegyverekkel

Ebben a küldetésben öt segélykocsi útját kell vigyáznunk, azaz annyi lesz a dolgunk, hogy a kocsik előtt mindig előreszaladunk és megtisztítjuk az utat a felbukkanó ellenségektől. Hátulról csak egyszer fog támadás érkezni, ekkor bevethetjük az Artilleryket. Az út végén egy Vulture vár bennünket, ami igencsak veszélyes jószág, de egy-két Artilleryvel megyengítve bebizonyosodik, hogy szétlőhető.

Második küldetés:
Felszerelés: 5 Firestarter, 1 Vulture és 2 Hollander csak S fegyverekkel

Kezdjük a másodlagos céllal, azaz menjünk a hármas ponthoz, és ott lőjük le a földalatti lézereket irányító épületet. Közben irtsuk ki a szembejövőket, és foglaljuk el a kocsit. Ez megmutatja az ellenséges bázist, amit ezek után már könnyen megtámadhatunk (mondjuk északkeleti oldalról). A bázison ne a Mecheket lőjük először, hanem villámgyorsan foglaljuk el a bázis épületeit, mindenekelőtt az irányítótornyokat és a Mech-javítót. A vörös egységeket ezek után saját tornyaik segítségével lemészárolhatjuk, majd megjavíthatjuk sérült Mechjeinket. A végére még jön egy meglepetés: 4 Jagermech és 1 Awesome érkezik. Ezekkel kergetőzzünk egy kicsit a bázison, majd amikor a tornyok már eléggé meggyengítették őket, adjuk meg a kegyelemdöfést.

Harmadik küldetés:
Felszerelés: 5 Firestarter, 1 Vulture és 2 Hollander 2 S és L fegyverekkel

Nagyon kell sietnünk, mert ismét mozgó kocsik elfoglalása lesz a cél. Csapatunkat először szalajtsuk északkeletre, ahol némi harc után átkelhetünk egy hídon, és ott elfoglalhatjuk az első kocsikat. Ezután az úttest vonalát követve rohanjunk tovább délnyugatra, és lehetőleg még a lézertoronymezők előtt állítsuk meg az erre elhaladó második konvojt. Ezt követően rohanjunk át a lézerek között, foglaljuk el az őket irányító tornyot, majd forduljunk délkeletre, és foglaljuk el az utolsó kocsikat is.



Negyedik küldetés:
Felszerelés: 1 Cougar, 2 Hollander, 1 Catapult, 1 Jagermech, 1 Vulture és 2 Hunchback sok S fegyverrel

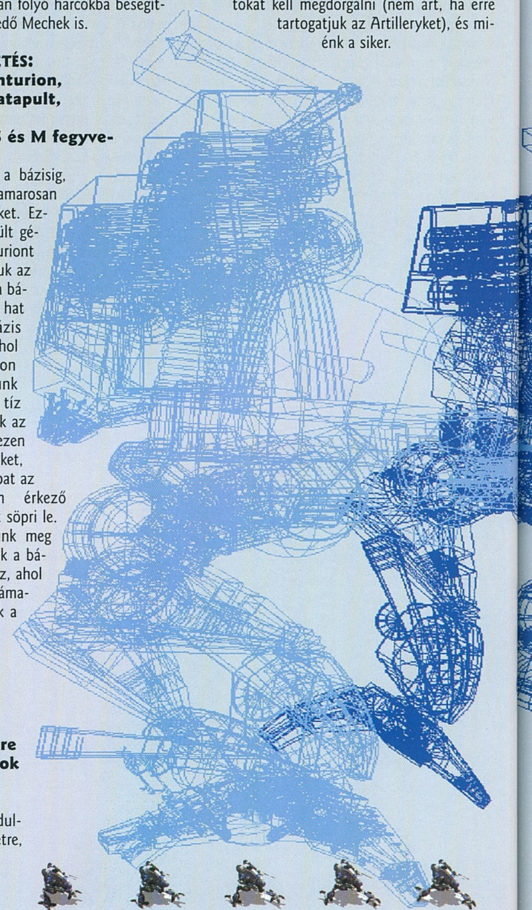
A Cougarral és a Hollanderekkel maradjunk a bázisunknál, a többiekkel lassan induljunk el felfelé a térkép délkeleti részén található erdei ösvényen. A bázist védő csapatnak csak kétszer lesz dolga a küldetés során, viszont a támadó csapat megdolgozik a pénzéért. Velük ugyanis el kell jutnunk a vörösök északi bázisáig, miközben jó néhány Mechet hidegre teszünk. Ha elérjük a bázist, pörköljünk oda, majd húzódjunk vissza, és a kitámadó egységeket intézzük el. Ezzel a módszerrel meggyengíthetjük a bázist, majd berohanhatunk és elfoglalhatjuk a lövegirányító tornyot, ami után már gyerekjáték lesz a túlélők elintézése. Ezek után csapatunkkal kísérjük el a kiszabadított kocsit a bázisunkig. Mindig az autó előtt két-három képernyőnyire haladjunk, nehogy elhúzzon a kocsi. A délkeleti sarokban folyó harcokba besegíthetnek a bázisunkat védő Mechek is.

Ötödik küldetés:
Felszerelés: 3 Centurion, 2 Jagermech, 1 Catapult, 1 Vulture és 1 Hunchback S és M fegyverekkel

Azonnal menjünk fel a bázisig, majd intézzük el a hamarosan megjelenő Firestartereket. Ezután javítsuk meg sérült gépeinket, majd két Centuriont és a kocsikat mozgassuk az északnyugati kapu és a bázis szíve közé. A többi hat Mech vonuljon a bázis délkeleti oldalához, ahol hamarosan egy nagyon durva támadást fogunk kapni (több mint tíz Mechet). Ha használjuk az összes Artilleryt, nehezen bár, de le lehet gyűrni őket, miközben a másik csapat az ezzel párhuzamosan érkező északnyugati támadást söpri le. Ha végeztünk, javítsunk meg mindent, és mozogjunk a bázis délnyugati ajtajához, ahol már csak egy utolsó támadást kell megállítanunk a küldetés sikeréhez.

Hatodik küldetés:
Felszerelés: 3 Jagermech, 2 Catapult, 1 Vulture és 1 Hunchback sok S, kevés L és M fegyverrel

A kiindulási ponttól induljunk el az úton délkeletre, majd északkeletre, amíg egy kis bázishoz nem érünk. Itt négy Jagermech kiirtása után (egyenként csalogassuk ki őket a bázisból, ne egyszerre essünk nekik) elfoglalhatunk egy Mech-javítót, és az erőmű kilövésével teljesíthetjük a küldetés másodlagos célját. A bázistól északkeletre van egy kis sziget, rajta egy torony. Ezt mindenképpen lőjük ki, mert ez irányítja a térkép közepén levő rakétákat. Ezután menjünk a térkép közepén található bázishoz, és útközben pucoljuk le a Catapultokat a pályáról. A harcok közben megsérült egységeket javítsuk meg. A középső bázison találunk egy irányító központot, ami az északi bázis védelmi rendszerét mutatja meg. Most, hogy ismerjük a bázist, foglaljuk el. Az őrjáratozó Jagermecheket elcsalogatós módszerrel lehet legjobban egyenként elintézni, míg a lövegekkel úgy bánhatunk el, ha egy Catapulttal előrerohanunk, és a lövegirányító tornyokat elfoglaljuk. Ha miénk a bázis, csak a célpozíciót őrző rosszcsontokat kell megdorgálni (nem árt, ha erre tartogatjuk az Artilleryket), és miénk a siker.



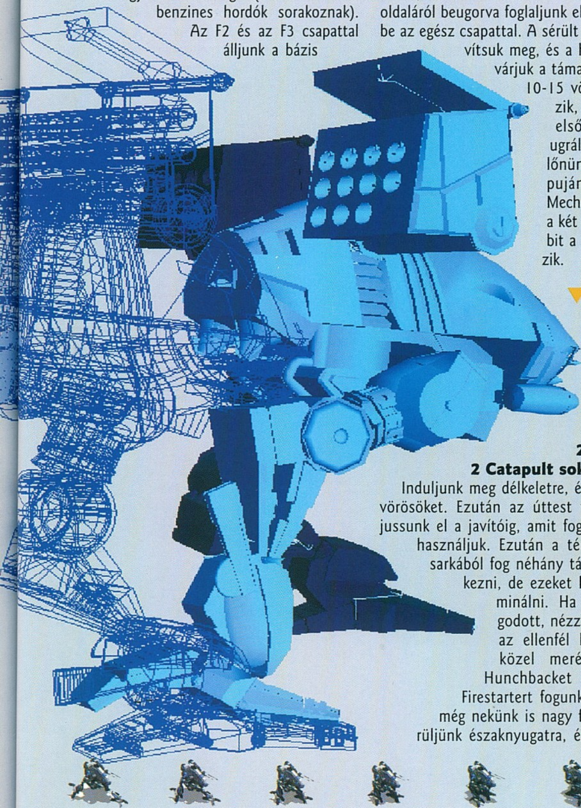
IV. A TENGELYSZÖG HADMŰVELET

Első küldetés:
Felszerelés: 3 Swiftwind

Csak a küldetés eleje lesz nehéz, ugyanis egy gyakorlatilag fegyvertelen APC-t kell eljuttatni az egyes ellenőrző pontig. Ehhez be kell menni egy városba, ahol hat-hét vörös egység támad ránk. Őket Small Artillerykkel lehet elintézni, de néha maguk is kinyírják egymást. Ha sikerül eltenni őket láb alól, a város elejénél ne menjünk tovább, hanem vágjuk át magunkat északon az erdőn. Ha átérünk, haladjunk keletre, és szedjük fel a Masakarit. Ez a brutális robot már simán megoldja a többi gondunkat, hiszen egy Mech-javítót is elfoglalhatunk mellé. A dolgunk ezek után csak annyi, hogy a kettes pontnál kilőjük a két ágyút.

Második küldetés:
Felszerelés: 2 Commando, 4 Uller, 4 Firestarter, 1 Cougar és 1 Raven S és L fegyverekkel

Az F1 csapattal azonnal rohanjunk az ellenséges bázis délnyugati kijáratától vezető úthoz, amely egy hídban ér véget (a híd túloldalán benzines hordók sorakoznak). Az F2 és az F3 csapattal álljunk a bázis északkeleti bejáratához, és várjunk tisztes távolban. Ha mindenki a helyén van, eresszük az Artilleryt a bázis közepére. Ezek után a teherautók kirajzanak, és az északnyugati kapun kijövőket le tudjuk lőni az F2 és F3 csapattal. Az F1 csapattal várjuk meg, amíg az ottani teherautók átmennek a hídon, majd lőjünk bele a legközelebbi benzintartályba. Ezután irtsuk az ellenséges Mecheket, míg be nem jelentik, hogy győztünk.



Harmadik küldetés:
Felszerelés: 2 Raven, 2 Hollander, 3 Cougar és 1 Firestarter csak S fegyverekkel

Azonnal szaladjunk nyugatra, majd az úton északnyugatra, amíg egy kicsi bázishoz nem érünk. A bázis előtt álljunk meg a lézerek hatótávolságán kívül, egy ugrani tudó Mech pedig szaladjon körbe, és ugorjon be a bázisra, ahol rögtön foglaljunk is el mindent. Most már sérülés nélkül átmehetünk az egész csapattal az átjárón. Rohanjunk tovább észak-északnyugatra, és kerüljük el a radarokon felbukkanó ellenséges autókat. Némi szaladgálás után a főbázishoz érünk, amit az előző módszerrel, a délnyugati oldaláról beugorva foglaljunk el, majd sétáljunk be az egész csapattal. A sérült egységeinket javítsuk meg, és a három toronynál várjuk a támadást. Körülbelül 10-15 vörös Mech érkezik, amelyek közül elsősorban a beugráló Ullereket kell lőnünk. A bázis kapujánál megrekedő Mecheknek adjuk oda a két Artilleryt, a többit a lövegeink elintézik.

Negyedik küldetés:
Felszerelés: 1 Mad Cat, 1 Masakari, 1 Jagermech, 2 Vulture és 2 Catapult sok S fegyverrel

Induljunk meg délkeletre, és ott irtsuk ki a vörösöket. Ezután az úttest vonalát követve jussunk el a javítóig, amit foglaljunk el, majd használjuk. Ezután a térkép északkeleti sarkából fog néhány támadóhullám érkezni, de ezeket könnyű lesz eliminálni. Ha minden elnyugodott, nézzük meg, mit rejt az ellenfél bázisa. Ha elég közel merészkedünk, 5-6 Hunchbacket és vagy 10 Firestartert fogunk látni. Ez azért még nekünk is nagy falat, inkább kerüljünk északnyugatra, és a bázis másik bejáratánál próbálkozzunk. Az itteni járművek kiirtása után fussunk el megjavítani egységeinket, majd szaladjunk vissza, és a bejárattól kezdve tegyük szabaddá az utat a benzintartályokig. Ezután álljunk úgy, hogy a tartályok köztünk és a Hunchbackek között legyenek, majd eresszük rá a Large Artilleryt a Hunchbackekre. Az Artillery után a vörös Mechek felénk mozdulnak el, és rásétálnak a benzintartályokra. Ekkor lőjük ki a tartályokat, és végezzünk azokkal a Mechekkel, akiknek a robbanás kevés volt. Ezután már nincs más dolgunk, mint elfoglalni a két ipari komplexumot.

Ötödik küldetés:
Felszerelés: 1 Masakari, 1 Jagermech, 1 Mad Cat, 1 Awesome, 1 Catapult, 2 Vulture és 1 Swiftwind sok S és kevés, de erős L fegyverrel

Nagyon gonosz küldetés, mert minden Mechet meg kell ölnünk a sikerhez, de az áldozatok igyekeznek északon meglógni. Kezdéskor a Swiftwindet azonnal küldjük el a térkép nyugati széléhez, és ha odaér, küldjük le délnek (ha ezt nem tesszük meg, a Mechek elkószálnak arra is). A maradék hét robottal közben rohanjunk délre az úttest mentén, amíg ki nem érünk egy kis településre. Errefelé fog mászkálni két-három Cougar, ezeket intézzük el, majd szaladjunk délkeletre a vízparthoz, ahol a part vonalát követve egy hídhoz jutunk. Itt újabb Mecheket irthatunk ki, majd a hídon átigyekvő négy Catapultot is elintézhetjük. Ezek után szaladjunk vissza a kis településhez, majd északkeletre, és álljunk be a fák közé az úton a második kanyarba úgy, hogy eltorlaszoljuk az utat, de a fák takarjanak a vörösök elől! Hamarosan egy csapat Jagermech, pár Loki és néhány Cougar fog érkezni. Ezekre használjuk el az Artilleryket (érdemes a Lokikra nyomni egy-két Large-ot, mikor még gyanútlanul sétálgatnak a Jagermechek mögött), és pusztítsuk el a maradékot. Először mindig a Lokikat és a Cougarokat lőjük, és mindig álljuk el az útjukat.

Hatodik küldetés:
Felszerelés: 1 Masakari, 1 Mad Cat, 3 Jagermech, 2 Catapult és 1 Vulture, sok S fegyverrel

Először a kettes számú objektum felé mozogjunk, majd mikor a vízparthoz érünk, kövessük a partot kelet, majd észak felé. Egy természetes földutat találunk, amin besétálhatunk a szigetre, és szépen apránként kiirthatjuk a lakosságot. Ezek után lőjük ki az ágyúkat, foglaljuk el a radartornyot és a javítóműhelyeket, majd gyógyítsuk fel a csapatot. Ezek után menjünk az egyes ponthoz, ahol akit lehet, messziről intézzünk el, és itt használjuk el az Artilleryket. Hogy simábban menjen a dolog, a benzines autók közé csalogassunk be egy-két ellenséges egységet, majd robbantsuk fel a kocsikat. Ha itt is szétlőttük az ágyúkat, rohanjunk vissza, javítsuk meg sérült egységeinket, és sétáljunk le a térkép déli részéhez. Itt induljunk el keletre, ahol néhány Atlas és egy-két riadótorony elintézése után elérünk az utolsó három megsemmisítendő ágyúhoz.

V. AZ ORGYILKOS HADMŰVELET

ELSŐ KÜLDETÉS:

Felszerelés: 2 Thor, 2 Catapult, 1 Jagermech és 3 Hunchback csak S fegyverekkel

Gyors és nehéz küldetés, melyben egy Atlas-t kell elvezetni a délnyugati csücsökbe. Kezdéskor rohanjunk északra, majd egy Large Artilleryt eresszünk az ellenséges bázis déli sarkára úgy, hogy a tartályok is kapjanak belőle. Amíg az Artillery megérkezik, lőjük ki egy helyen a falat. Rohanjunk be, foglaljuk el a lövegirányító tornyot és a kapuirányítót, majd ismételjük ezt meg a bázis északi oldalán is (csak azokat öljük meg, akik a foglalást akadályozzák). Erre már Atlas is odaér, és át tud sétálni a bázison. Ha ezzel végeztünk, nincs más hátra, mint biztosítani Atlas útját (egy nagyobb támadást kapunk majd az ellenőrző pontnál).

MÁSODIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 2 Thor, 2 Loki, 2 Hollander és 1 Sweeper L, M és S fegyverekkel

Az F1 csapat legyen 1 Thor, 1 Loki, 1 Hollander és a Sweeper. Velük induljunk meg északnak, ahol egy Mad Catet és egy Thort intézhetünk el. Ha végeztünk velük, menjünk ki a szigetről északon, majd azonnal forduljunk délnyugatra. Itt a Sweeperrel tisztítsuk meg a terepet (tele van aknákkal), és a biztonságos mezőkre lépve jussunk el a másik sziget hídjáig, mely a város északi végébe vezet. Itt álljunk meg. Az F2 csapattal menjünk délre, majd keletre, ahol egy Mad Cat elintézése után a város déli végéhez jutunk. Most mindkét csapattal menjünk be a városba, ahol együttes erővel irtsuk ki a Mecheket. Ezután egyesült csapatunkkal vonuljunk északra a bázishoz, foglaljuk el az épületeket, javítsuk meg az egységeinket, és verjük vissza a két Thor támadását. Az utolsó életben maradt Mechet északon intézhetjük el.

HARMADIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 2 Catapult, 3 Thor és 2 Swiftwind nagyon sok S fegyverrel

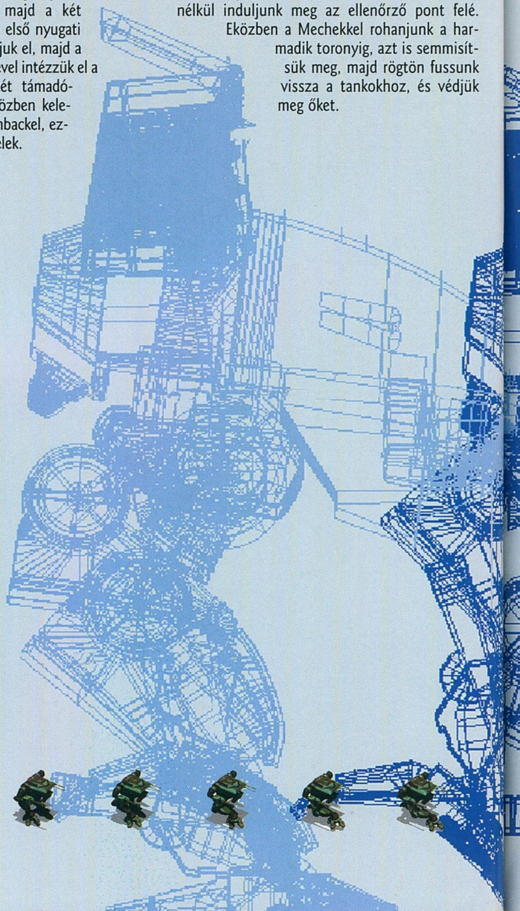
Négy olajkutat kell elfoglalnunk és megvédenünk egy olyan terepen, ahol mindenhol benzines hordók és gáztartályok borítják a talajt. A Swiftwindeket hagyjuk hátra, az öt Mech pedig induljon meg délre, majd az utunkba kerülő hordókba lőjünk bele távolról. Ezután rohanjunk be a bázis bejáratán, intézzük el a kocsikat, és foglaljuk el a tornyokat. A térkép nyugati oldalán induljunk le délre, amíg lehet, majd keletre, és intézzük el a Lokit és a két Rommelt. Ezután északra folytassuk az utat, ahol négyes csoportokban látunk tartályokat. Ezekbe lőjünk bele, majd a kirobbantott falon átfutva foglaljuk el a bázist. Javítsuk meg egységeinket, és a két Swiftwinddel nézzünk körül keleten (a sziget északi szélén induljunk el). Nyugodtan áldozzuk fel őket, és amikor már nagyjából tisztában vagyunk a tereppel, támadjunk kelet felé (néhány Artillery is segíthet). Foglaljuk el a lövegirányító tornyot, majd fedezzük fel azokat a részeket, ahol még nem jártunk. Fogunk kapni egy erősebb támadást keletről, úgyhogy ne nagyon távolodjunk el. Ha már tiszta a terep, és nem látunk ellenséget, javítsuk meg egységeinket, majd a két Catapultot mozgassuk az első nyugati olajkúthoz. A kutat foglaljuk el, majd a benzines hordók segítségével intézzük el a hamarosan megérkező két támadócsapatot. A Thoroknak közben keleten lesz dolguk két Hunchbackel, ezzel el is fogynak az ellenfelek.

NEGYEDIK KÜLDETÉS:

Felszerelés: 1 Mad Cat, 1 Vulture, 3 Thor és 1 Refit Truck S és L fegyverekkel

A Refit Truckot küldjük a tankokhoz, majd az öt Mech induljon meg keletre. Némi lövöldözés után eljutunk a térkép délkeleti sarkában található dombokhoz. Itt menjünk északra, és a Mechek által „kitaposott" úton kövessük a másik csapattal (4 tank + 1 Refit Truck) a Mecheket. A robotok megint harcba fognak bocsátkozni, ugyanis nyugat és észak felől érkezik néhány vörös, de az öt brutális géppel nem lehet probléma kiirtani őket. Ha már nem látunk ellenfelet, menjünk tovább északra, a dombok végéhez, és ott álljunk meg. Hozzuk ide a másik csapatot is, és a Refit Truckkal javítsuk meg Mechjeinket. Ezek után induljunk meg északra, és folyamatosan mozogva, a ránk küldött légi csapásokat kerülgetve jussunk el az első toronyig, és semmisítsük meg azt. Közben néhány lézerrel is végeznünk kell, majd négy Cougar érkezik, akiket szintén amortizáljunk. Rohanjunk tovább északnyugatra a második toronyhoz és lőjük ki azt is. Ha már a két keletre eső torony felrobbant, a tankokkal késlekedés nélkül induljunk meg az ellenőrző pont felé. Eközben a Mechekkel rohanjunk a harmadik toronyig, azt is semmisítsük meg, majd rögtön fussunk vissza a tankokhoz, és védjük meg őket.





Ötödik küldetés:

Felszerelés: 2 Vulture, 4 Catapult és 1 Refit Truck S, M és L fegyverekkel

A Refit Truck kivételével induljon mindenki délkeletnek az úton, folyamatosan irtsuk a kocsikat, amíg az egyes ponthoz nem érünk. Itt egy Thort kell elintéznünk, majd elfoglalhatjuk a radarközpontot. A radarok azt jelzik, hogy két Masakari közeledik felénk, ezért a központtól délre menjünk tovább délnyugatra, amíg benzines hordókhoz nem érünk. Ha a két Mech már elég közel van, lőjünk bele a hordókba, majd a sérülteket öljük le. Ezután irtsuk ki az erőműveket, és a Refit Truckot idehozva javítsuk meg az egységeinket. Ha elkészültünk, induljunk el az északkeleti sarokba. Itt némi lövöldözés után két lövegsorhoz érünk, amit reménytelen teljesen kiiktatni, ezért rohanjunk tovább, és inkább a lövegirányítókat foglaljuk el. Ezt követően tíz Ullert kell egyenként elfogyasztanunk, és végre a kettes pont erőműveihez érünk. Ezeket gyorsan intézzük el, mert délről már meg is indult felénk három Masakari. Amint felrobbantottuk az itteni erőműveket, az egész csapattal (a Refit Truckkal is) húzzunk vissza az egyes ponthoz, majd tovább az úton délnyugat felé. Menjünk át az itteni hídon, majd a következőn is, és amikor mindenki átér, robbantsuk fel magunk mögött a szigetet (így nem tudnak követni a Masakarik). Javítsuk meg egységeinket, majd siessünk délnyugat felé, ahol egy újabb bázist foglalhatunk el. Ezt követően rohanjunk délkeletre az úton, és álljunk meg, amint betonplatformot látunk. Itt gyorsan javítsuk meg egységeinket, majd egy Catapulttal fussunk tovább, és a fallal körülvett épületet rohanjuk körbe. Ezáltal láthatóvá válik a maradék négy erőmű, s az eddig még nem használt(!) Artillerykkel bevégezhetjük a munkát.

Hatodik küldetés:

Felszerelés: 3 Vulture, 1 Mad Cat, 4 Thor és 1 Loki a legjobb pilótákkal, sok L és M, kevés S fegyverrel

Rohanjunk északnyugat felé, ahol egy sövényt találunk. Ahol csak két sorban van bokor, lőjük szét a sövényt, és fussunk át a nyíláson. Ha elég gyorsak voltuk, négy Thorba botlunk, akiknek meglehetősen sietős az útjuk. Kövessük őket, és minél többet vágjunk le közülük, mielőtt elérik a bázist. A bázisnál álljunk meg, és messziről az L fegyverekkel szedegessük le a lövegeket, majd az ajtókat. Ezután rohanjunk be, majd a fal szétlövése után foglaljuk el a lövegirányítókat. Ha ezzel végeztünk, az országúton szaladjunk északra, majd a betonplatformok északi szélén keletre. Egy bázishoz érünk, amihez egy picit közelebb sétálva megfújják a riadót, és kiszalad néhány Cougar. Ezeket könnyedén elintézhetjük, akárcsak a bent megbújó maradék Thorokat. Gondunk csak azzal a két Masakarival lehet, akik időközben megjelennek, ezért nem árt, ha eddigre már elfoglaljuk az itteni lövegirányítót is. Találunk még itt egy Mech-javítót (azonnal használnunk kell), és két lerombolandó ágyút. Ha itt végeztünk, az úton sétáljunk el a hármas pontig, és az előző bázisnál használt taktikát használjuk itt is (mivel itt keményebb Mechekkel találkozunk, használjuk bátran az Artilleryket). Az itteni ágyúk szétrombolása után már gyerekjáték lesz újra feljavított egységeinkkel elsétálni a négyes ponthoz, és óvatosan előrenyomulva teljesíteni az utolsó célt is.

Stöki



Unreal tippek

Gondolom, már mindenki végigverekedte magát az Unreal single player részén. Lassan el is lehet felejteni a menüből a GAME opciót, nézzük, mit rejt számunkra a MULTIPLAYER...



Sajnos a legfontosabb tipp, amit adnom kell az Unrealhez az, hogy vegyünk jobb gépet. Az egyszemélyes játék még élvezetes egy kvázi közepes kategóriájú gépen is, de a többszemélyes már nem. Hajlamos a program frame-eket kihagyni, azt sem tudjuk, hogy ellenfelünk hol van, a figurák összevissza csúszkálnak... Szóval, ha nem akarunk sokat bosszankodni (milyen finoman fogalmaztam...), akkor Voodoo2, PII és 64M RAM nélkül el se kezdjünk játszani.

Most tekintsük át, mik azok a tárgyak, amelyek ellenfelünk minél tökéletesebb megsemmisítésében segítségünkre lehetnek.

FEGYVEREK:

1. Dispersion Pistol – Sok játék alapfegyverével (balta, ököl) ellentétben ez eléggé használható. Ajánlom mindenkinek a figyelmébe a pályákon elhelyezett Dispersion Pistol Powerupokat. Ha sikerül négy darabot összeszednünk belőle, a program szinte legjobb fegyverét barkácsolhatjuk össze. Ha az így kilőtt sugár valakit eltalál, akkor akár 150 HP-t is sebezhetünk!

ALAPSEBZÉS: 15

2. Automag – A Duke Nukem pisztolyához hasonló fegyver, szintén cserélni kell benne a tárat, és kb. ugyanannyit is sebez. Abban a játékban még jó volt, mert az ember egyből megkapta. Ahhoz azonban, hogy úgy kelljen összeszedni a pályán, elég gyenge.

ALAPSEBZÉS: 17

3. Stinger – No igen, a Quake-hatás azért itt is átüt. Ez a fegyver nem más, mint a Super Nailgun, csak egy kicsit gyorsabb lövedékeket ont ki magából. Jó fegyver, csak egy kicsit hosszú ideig tart lekaszabolni vele az ellent.

ALAPSEBZÉS: 14/TŰ

4. ASMD – Az Unreal készítőinek kedvenc fegyvere. Nekem nem tetszett annyira, mivel a Quake2 railgunjához hasonlít, csak éppen kevesebbet sebez. A követhetetlen mozgás miatt egy ilyen pontlövő fegyver szerintem nem túl használható. Talán a legnagyobb probléma az vele, hogy bár nagyon gyors a lövedék, de mégsem a tűzgomb lenyomásának pillanatában van ott.

ALAPSEBZÉS: 55

5. Eightball Gun – Az elmaradhatatlan rakétavető itt is megtalálható. Jó ötlet, hogy egybeépítették a gránátvetővel, ez nagyban megemeli az értékét. Ha valakin egy kis ideig rajta tudjuk tartani a célkeresztet, a rakéta nyomkövetővé válik. Ez egymás elleni játékban nem nagyon használható, mert nem biztosan találja meg a célt, csak megpróbálja (mint a Doom 2-ben a kosaras lövése). Ha nyomva tartjuk a tűzgombot, akkor betölt több rakétát, és amikor elengedjük, akkor egyszerre kilövi azokat. Ez elsőre nagyon jól hangzik, de a gyakorlatban azért már nem olyan jó. Ugyanis nem akkor lövi ki a rakétát, amikor mi akarjuk, hanem ha éppen egy töltési fázis végén elengedjük a tűzgombot. Ha betöltötte a teljes tárat, akkor azonnal tüzel, mindegy, hogy mi akarjuk-e vagy sem. Szóval elég nehézkes így célozni, viszont könnyen elpazarolhatunk egy csomó rakétát.

ALAPSEBZÉS: 85 A RAKÉTA, 100 A GRÁNÁT

6. Flak Cannon – Senkit ne tévesszen meg a neve és a kinézete, ez bizony a régi jó shotgun. Ebből kifolyólag elég jól használható, nem tartanak annyira szét a srapnelek, mint a Quakeben. Nagyon tudom ajánlani mindenkinek.

ALAPSEBZÉS: 70 (HA MINDEN SRAPNEL TALÁL)

7. GES BioRifle – Kedvenc gránátvetőtípusom, a lövedékeket ledobjuk, és amikor közel ér hozzájuk valaki, akkor robbannak. Ideális fegyver, ha valakit sarokba szorítottunk, és csak korlátozott irányba tud mozogni. Könnyen lezárhatunk vele átjárókat, vagy teleszórhatunk mozgó platformokat, lifteket. Ezenkívül ha menekülünk, üldözőnk dolgát is megnehezíthetjük vele. Tehát sokoldalú fegyver, egyetlen aprócska hibával. A hatósugárában a lövés ereje nagyon gyorsan csökken, ezért ha nem pontosan találunk el vele valakit, akkor aránylag keveset fog rajta sebezni. Ezt ellensúlyozza, hogy gyors az újratöltési sebessége, illetve sok töltény fér bele.

ALAPSEBZÉS: 60

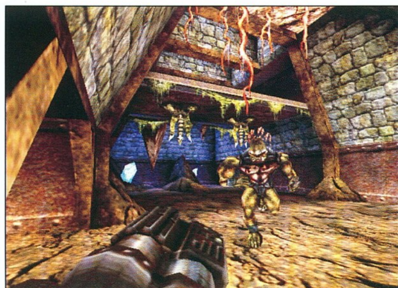
8. Razorjack – Úgy látszik, ma már nem lehet meg first person shooter pattogó lövedéket kibocsátó fegyver nélkül. Az Unrealbe is raktak egyet, de nekem inkább amolyan lottófegyvernek tűnik, annyira nehéz vele eltalálni bárkit is (veterán biliárdjátékosok előnyben). Ha nagy szerencsénk van, akkor ellenfelünk nyakát eltalálva lefejezhetjük, de ez úgysem fog sikerülni. Ez a fegyver a készítők szerint is inkább szörnyek ellen használható.

ALAPSEBZÉS: 30/PENGE

9. Assault Rifle – Szerintem a legjobb fegyver. Igaz, hogy ez is pontlövő, de szimpatikus kiegészítő tulajdonságokkal. A hasonló típusú puskák hátránya, hogy távolra nehéz velük lőni, hiszen kicsi a felület, amit el kell találni velük. Közelharcnál ez a hátrány nem jelentkezik, hiszen elég nehéz elhibázni egy fél képernyőt betöltő ellenfelet. Szerencsére az Assault Rifle másodlagos tüzelési funkciója az, hogy kinagyítja a célterületet. Így nincs más dolgunk, mint beállni egy kevésbé feltűnő, nehezen elérhető helyre, ahonnan a pálya nagy részét beláthatjuk. Ezután elő a mesterlövészpuskát, és már száguldhatunk is felfelé a tabellán.

ALAPSEBZÉS: 45 (100 A FEJLÖVÉS)







10. Minigun – Ismét egy sorozatlövő, már nagyobb hatásfokkal, és azonnal odaérő lövedékekkel. Talán a Quake2 chaingunjához tudnám hasonlítani. Másodlagos funkcióként megduplázza a saját tűzgyorsaságát, ilyenkor csak arra kell vigyázni, nehogy kifogyjon belőle a töltény (mert erre hajlamos).

ALAPSEBZÉS: 17/HA EGYSZER KÖRBEÉR A CSŐ

Hasznos szerkentyűk:

Energy Amplifier – A quad damage helyi megfelelője. Megnégyszerezi a sebzést, de csak az energiafegyverekét (Dispersion Pistol és ASMD. Azért kellemes, hogy ennek és a powerupoknak a segítségével az elsődleges fegyverünk akár 400-at is sebezhet...). Hogy senki se keverje össze a quake-es quaddal, aki felszedi, világítani kezd, de nem kék, hanem piros színben...

Voicebox – Nagyon mókás kis szerkezet. Ha letesszük, akkor csatazajt bocsát ki magából (ordításokat, lövéseket, nyögéseket). Nagyon jó felhasználási területe, ha letesszük egy nagy térség közepére, mi pedig elbújunk valahová az Assault Rifle-lel. Nemsokára elkezdenek érkezni a nevető harmadikként szerepelni vágyó hiénák. Csakhogy ezúttal belőlük lesz a vacsora...

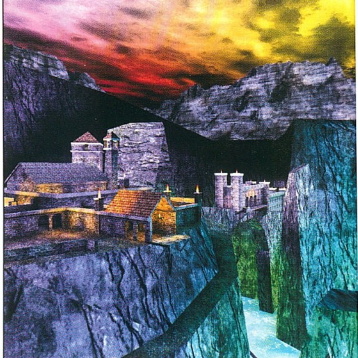
Érdekes játéktípusok:

King of the Hill:
Már a Quake-hez is volt egy ilyen kiegészítő, de nem terjedt nagyon el. Lényege, hogy mindig van egy kijelölt ember (az Unrealben a pirosan világító figura), akinek a lelövéséért nem egy, hanem négy fragot kapunk. Miután megöltük, mi leszünk a Király. Nagyon érdekes stílus, az igazán erős játékosokat is megizzasztja. Ugyanis ha mi vagyunk a Király, akkor nem tudunk sok fragot szerezni, hiszen az igazán nagy pontokat a Király megölésért kapjuk. Így nem tudunk elhúzni társainktól, nem lehetséges, hogy egy játékos 100 fraggal vezessen, és a többiek hozzá se szóljanak a játékhoz. A királyi pozíciót azért is nehéz megtartani még egy jobb játékosnak is, mivel a többi résztvevő a 4 frag miatt valószínűleg mind őt fogja támadni, és ugye sok lúd disznót győz...

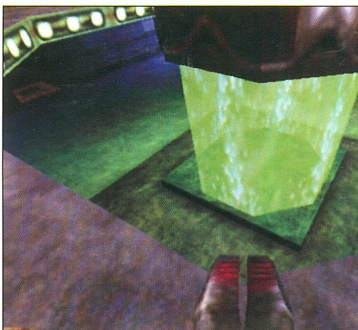
Darkmatch:
Egy újabb érdekes stílus, amihez az Unreal engine kell. Lényege, hogy egy teljesen sötét pályán harcolunk, de mindenkinek van egy örökégős sisaklámpája, amivel oda világíthat, ahova éppen néz. Külön figyelmesség a készítők részéről, hogy tettek ködöt is a pályára. Aki már vezetett autót sűrű ködben felkapcsolt fényszóróval, az sejtheti, mennyire aprólékos részletek is megfigyelhetők ilyenkor. A játék írói javasolják, hogy ebben a módban az azonnal ölő fegyvereket részesítsük előnyben, hiszen könnyen elveszíthetjük ellenfelünket. Engem leginkább az fogott meg ebben a stílusban, hogy jó kis szívrohamot lehet kapni, amikor egyszer csak a semmiből az arcunkba robban egy rakéta, vagy szembetaláljuk magunkat egy ellenféllel.

Érdekes, hogy mennyire jól kigondolt hátránya van ezen a pályán az Energy Amplifiernek. Hiába ad négyszeres sebzést, de viselője lesz az egyetlen, akit már messziről meglát mindenki, és akit nem lehet elveszíteni a sötétben, hanem folyamatosan szemmel követhetjük a mozgását. Így a többieknek könnyű célpont lesz, és nem kell meglepődnie, ha futás közben ki tudja honnan érkező sniper lövedékek vágódnak a testébe...

ENDER.EDGE













Nyelvoktató CD-k


lecke 01.


lecke 02.

A nyelvtudás egyre fontosabb dolog a mai világban. Nyilván sokan vannak olyanok, akikben felmerült, hogy a számítógépből milyen jó nyelvtanár válna. Nekik szól ez a rövid összeállítás néhány nyelvoktató CD-ROM-ról.

Nyelvész angol/német 1. kezdő szint

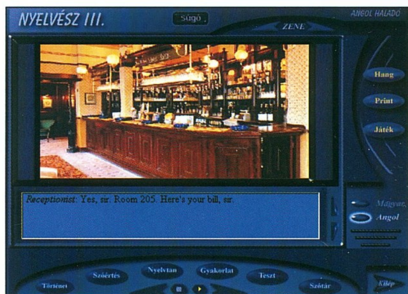
A Nyelvész sorozat első tagjának segítségével az angol és német nyelv alapjait sajátíthatjuk el 21 leckén keresztül. A program minden mondatot hangosan elmond, ezáltal tanítja meg nekünk a helyes kiejtést, mindezt rengeteg kép segítségével teszi. Minden egyes leckéhez külön nyelvtani rész is tartozik, ahol az adott tananyagban szereplő szabályok táblázatba foglalva tekinthetők át. Ha van mikrofonunk, rögzíthetjük saját hangunkat, majd a program segítségével összehasonlíthatjuk az eredeti felvétellel. Háromfajta teszt segítségével ellenőrizhetjük tudásunkat. Az elsőben a gép hiányos mondatokat ír ki a képernyőre, ezt kell nekünk a megfelelő szóval kiegészíteni. A második a képes teszt. Itt a monitoron egy kép jelenik meg, a gép pedig kérdéseket tesz fel rá vonatkozólag. Az utolsó teszt a szövegértés. A gép által elmondott szavakat kell hallás után begépelnünk. Természetesen bármelyik tesztet választjuk, a számítógép folyamatosan számolja eredményünket (hány kérdésből mennyire tudtunk jól válaszolni), így nyomon tudjuk követni fejlődésünket. A programban helyet kapott egy hangos szótár is, amelyben az összes szó és kifejezés megtalálható, amellyel tanulás közben találkozhatunk. A program hardverkövetelményei igen alacsonyak, egy 386 DX-40-es gép, 4 MB RAM-mal már elegendő a futtatáshoz. Érdekesség, hogy a Nyelvész első részének már megjelent a francia, olasz és magyar nyelvet oktató változata is, utóbbit az anyanyelvünkkel ismerkedő külföldiek fogják felhasználni.

Nyelvész angol/német 2. középhaladó szint

A Nyelvész sorozat második tagja azoknak ajánlható, akik az első CD 21 leckéjét már tökéletesen elsajátították. A program felépítése és kezelése lényegében ugyanolyan, mint az első részé, néhány apróságban tér el csak tőle. Az egyik legfontosabb újítás, hogy ki lehet nyomtatni egy-egy lecke teljes szövegét, így már akkor is gyakorolhatunk, amikor nem tartózkodunk számítógép közelében. Természetesen a tesztek nehézsége is változott; nem kettő, hanem több lehetőség közül kell kiválasztanunk a helyes választ.

Nyelvész angol/német 3. haladó szint

A sorozat harmadik részét már két külön CD-re kellett elhelyezniük a készítőknek a hatalmas szóanyag miatt. A program felépítése nem változott, kezelőfelülete azonban jelentősen megújult. Már nem rajzolt, hanem – korunk divatjának megfelelően – digitalizált képek segítségével sajátíthatjuk el a nyelvet. A haladó szint 15 leckét tartalmaz, rengeteg fényképpel és animációval fűszerezve. Amikor éppen valamilyen párbeszéd zajlik a képernyőn, beállíthatjuk, hogy a szöveg angolul vagy magyarul legyen-e kiírva. A leckék az előző két rész nyelvtani anyagára és szókincsére épülnek. A tesztrészben a nyelvvizsgán használt tesztlapokhoz hasonlóan különböző lehetőségek közül kell kiválasztanunk a helyes választ. A kitöltős tesztben a hiányzó mondatrész(eke)t kell behelyettesítenünk. A gép folyamatosan értékeli teljesítményünket. A hangos szótárban az összes szó megtalálható, ami a programban szerepel, de kereshetünk is, akár magyar, akár angol szavak alapján. A harmadik rész már csak Win '95 alatt indul el, emiatt a hardverkövetelmények is kicsit magasabbak, mint a Nyelvész 1-2-nél,




lecke 03.


lecke 04.


lecke 05.


lecke 06.


lecke 07.


lecke 08.


lecke 09.


lecke 10.


lecke 11.


lecke 12.


lecke 13.


lecke 14.


lecke 15.


lecke 16.

már egy pentiumos gép szükséges a program futtatásához, 16M RAM-mal. A német és angol változat leckéi és témakörei tökéletesen megegyeznek.

LANGMaster Interaktív Angol Nyelvész Csomag

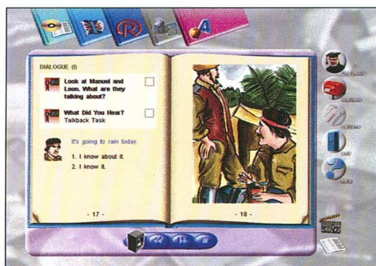
A LANGMaster egy kicsit más megközelítésben próbálja meg az angol nyelvet oktatni,



mint a Nyelvész sorozat, hiszen a programban csak angol szavakat találhatunk, a szótár is körülírja a dolgokat, nem egyszerűen lefordítja. A dobozban öt CD-t találhatunk, melyek közül az egyik az interaktív szótárat tartalmazza, a maradék négy CD-n pedig négy történetet található (John Milne: The Long Tunnel, Elizabeth Lard: The Garden, T. C. Jupp: Rich Man, Poor Man és Alwyn Cox: Dangerous Journey). Ezen irodalmi művek segítségével sajátíthatja el a tanuló az angol nyelv alapjait. A történetek olvasása és hallgatása közben a program folyamatosan próbára teszi tudásunkat 20 különböző típusú gyakorlat segítségével (pl. szövegértés hallás után, feleletválasztásos teszt, igaz-hamis teszt, szövegkiegészítés a hiányzó mondatrészekkel, mondat- és szóhangsúly gyakorlása, kiejtés gyakorlása, teljes körű nyelvtani gyakorlatok stb.). Minden CD-n több száz színes illusztráció és többórányi angol szöveg kapott helyet. Lehetőség van szókincsünk bővítésére is a RE-WISE módszer segítségével.

A szótár több mint 40 000 szócikket és 30 000-nél több példát tartalmaz. A szótár érdekessége, hogy nemcsak a szavakat, hanem a hozzájuk tartozó példamondatokat is kiejti 50 órányi beszéd (283 000 szó) formájában. Egy adott szót vagy szókapcsolatot meg lehet keresni közvetlenül, vagy akár valamelyik ragozott alakja alapján is.

Az igen látványos program futtatásához nem is kell erőmű, mert egy 486-ossal és 8 MB RAM-mal is megelégszik.



EZ Language sorozat

Az EZ Language sorozatnak eddig hat része jelent meg (orosz, spanyol, francia, német, olasz és japán). A program segítségével kezdő nyelvtanulók bővíthetik szókincsüket. A program indítása után ki kell választani a megfelelő témakört, amely egy leckének felel meg. Minden egyes témakör végén tesztkérdésekkel tehetjük próbára tudásunkat. Az összes szó mellé a program egy képet rajzol ki, ezzel is megkönnyítve a kifejezés minél gyorsabb elsajátítását. Ha már úgy érezzük, hogy megfelelő a kiejtésünk, egy mikrofon segítségével rögzíthetjük saját hangunkat és összehasonlíthatjuk a programban szereplővel. A témakörök igen sokrétűek, de a legtöbb mégis olyan témát dolgoz fel, amelyre turistaként szüksége lehet valakinek. Minden egyes leckében sok érdekes dolgot tudhatunk meg az adott országról és lakosairól.

CARIS

CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT

M.A.X. 2

Játék alatt üthetők be a csalások :

maxspy: *Összes ellenfelet láthatjuk*

maxstorage: *Maximális nyersanyag*

maxsurvey: *Láthatjuk az összes lerakodást*

Wreckin Crew

Játék közben aktiválható csalások :

GIMMEALL: *Összes kocsi és küldetés*

RESETLAP: *Törli a rekordokat és az időket*

KARTSON: *Kartok be*

KARTSOFF: *Kartok ki*

Sin Demo

Játék közben írjuk be a kódokat:

wuss: *Megkapjuk az összes fegyvert*

superfuzz: *Istenmód*

nocollision: *Falon átjárás*

Deathtrap Dungeon

Játék közben írjuk be : „elvis",
és sérthetetlenek leszünk.

Twisted Metal 2

Játék közben gépeljük be : „glorius",
hogy a játék elfogadja a következő kódokat:

Divine: *Istenmód*

Doubledown: *Fegyverek*

Holysmokes: *Végtelen töltény*

Slamfest: *Extra sebzés*

Poverboat Racing

A nevünk helyett írjuk be a következők valamelyikét:

E P S – *Bajnokságmód*

P B R – *Szlalommód*

P D L – *Titkos pályát ad*

Netböngésző

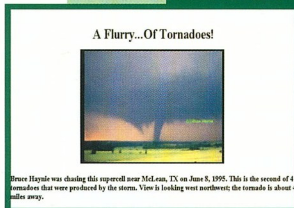
Melyik korunk legnépszerűbb first person shooter játéka? Hát persze, hogy a Quake. Jelenhetnek meg szebb és látványosabb játékok, jöhet Unreal, mehet Duke Nukem 4Ever, a quakerek folyamatosan kitartanak kedvencük mellett. A PlanetQuake site-on, amely a http://www.quakeworld.com/ címen található, mindent megtalálhatunk, ami a Quake-kel vagy a Quake 2-vel kapcsolatban érdekelhet minket. A legújabb patch-ek, házilag gyártott pályák és kiegészítők mellett nagy összecsapások felvételeit, vagy akár teljes Quake-végigjátszást is találhatunk itt. Akik rendszeresen játszanak a neten, azoknak nagyon hasznos lehet a tízpercenként (!) frissített szerverlista is. Ha már belefáradtunk a rakétavetőzésbe, akkor érdemes felkeresni ezt a site-ot, melynek ismerete minden quaker számára kötelező!

A Quake mellett egy másik first person shooter, az Unreal is egyre népszerűbb lesz. Talán ezért indították útjára a PlanetQuake mintájára a PlanetUnrealt, amely a http://www.planetunreal.com/ címen érhető el. A választék ugyan (még) szegényesebb, mint a Quake esetében, de az Unreal rajongói azért elég sokáig el tudnak csemegézni. Az összes megjelent patch letölthető innen, amelyekre szükségünk is lesz, ha az interneten szeretnénk játszani, mert az Unreal végleges verziójában jó pár multiplayerrel kapcsolatos hiba maradt. Beküldhetjük kedvenc Unreal képünket, és a készítők a legjobban sikerült alkotást a „Nap Képe"-ként mindennap, felrakják a site-ra.

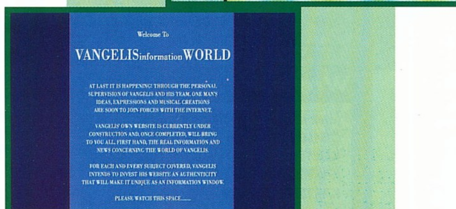
Akik annak idején megnézték az igen látványos Twister c. filmet, megtudhatták, hogy létezik az embereknek egy kicsiny csoportja, akik abban lelik örömüket, hogy minél közelebb jussanak egy tornádóhoz. Jelentem, az előbb említett „őrültek" tényleg léteznek, hivatalos honlapjuk is van, mégpedig a http://taiga.geog.niu.edu/chaser/ címen. Itt rengeteg fényképet találhatunk a tornádókról, sőt, megtudhatjuk azt is, hogy milyen feltételeknek kell megfelelnünk, hogy belőlünk is tapasztalt „viharvadász" legyen.

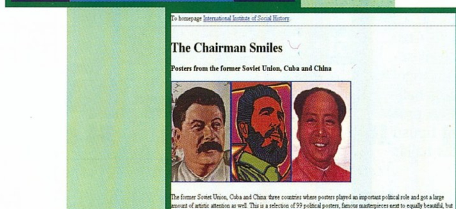












Az idősebbek nyilván jól emlékeznek a régi idők plakátjaira, amelyek a vezetők nagyságát vagy az éppen aktuális ideológiai nézeteket hirdették. Akik szívesen megnéznék a három legnagyobb kommunista vezető plakátjait, azoknak érdemes felkeresniük a http://www.iisg.nl/chairman/ címet. Itt egykori szovjet, kubai és kínai propagandaplakátokat tekinthetünk meg Sztálin, Castro és Mao Ce-tung „főszereplésével".

Akit érdekel az MP3 zenélés, az jó lesz, ha meglátogatja a http://home.sol.no/~siddiqi/mp31.htm címet, ahol a világ egyik legkevésbé látványos site-ja (és akkor enyhén fogalmaztam) vár rá. Ha a külső nem is a legszebb, a tartalom annál inkább figyelemre méltó. MP3 kóderek, lejátszók és FAQ-k tölthetők le innen, de mégsem ez a site legérdekesebb része, hanem a beépített keresőrendszer. Ha egy bizonyos MP3 file-ra van szükségünk, de nem tudjuk, hol keressük, akkor innen segítséget kaphatunk. Elég csak beírni a szám előadóját és címét, s rövid idő alatt már meg is tudjuk, hogy honnan tölthetjük le.

Sokak kedvence Vangelis, a szintetizátor szakállas varázslója. Két site-ot szeretnék mindenkinek a figyelmébe ajánlani, amely a művésszel foglalkozik. Az első egy lelkes osztrák rajongó munkája, ami a http://bau2.uibk.ac.at/perki/vangelis.html címen található. Itt mindent megtalálhatunk, ami érdekelhet minket Vangelisszel kapcsolatban: életrajz, megjelent lemezeinek listája, újságcikkek, fényképek. Vangelisnek hamarosan elkészül a saját site-ja is, amely a http://www.vangelisworld.com/ címen lesz majd elérhető.

Caris

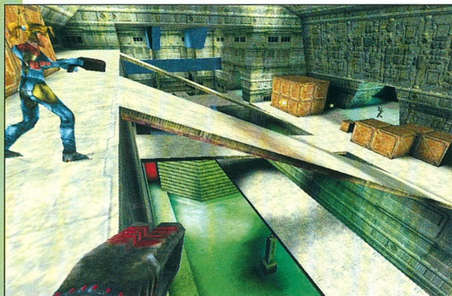
Lapszemle

A ZED indulása óta az volt az alapvető célunk, hogy egy-egy játékot a lehető legtöbb oldalról, minél több szempontot figyelembe véve mutassunk be. Ezt szolgálja a cikkek felépítése és a Más vélemények mellett Lapszemle rovatunk is. Magyar testvérlapjaink (576 Kbyte, PC Guru, PCX) és a nagy angol, amerikai és német magazinok (PC Games, PC Zone, PC Player, Edge...) véleményét ismerhetitek meg egy-egy játékról. Reméljük, a kiemelt idézetek még jobban segítenek majd a játékok megítélésében!

▼ UNREAL

'98 első félévének egyik legsikeresebb, egyben legnagyobb indulatokat kiváltó játéka minden kétséget kizáróan az Unreal volt. Egy ilyen játékot lehet szeretni, lehet nem szeretni, de közömbösnek maradni semmiképpen sem. Nem meglepő módon, a kritika hangvételétől függetlenül a játék értékelése kivétel nélkül mindenhol bőven 90% felett volt...

„Hát... úgy kellett az államat felszedni a földről, és a nyelvemet visszagyömöszölni a számba. Ez az Unreal valami gyönyörű! Kezdem érteni, mi tartott a fejlesztésen négy évig... És habár nem feledteti el az id mesterműveit, az a minimum, hogy a Quake 2-vel megosztva birtokolja a stílus trónját." – PC Gamer – 94%





„Az Unreallel rengeteget dolgoztak, mi pedig »hálából« rengeteget fogunk játszani vele. Lévén most már ez az új etalon. Marad a multiplayer, ami engem mondjuk nem kápráztatott el, de lehet, hogy valakinek ez az Istencsászár. El lehet lenni vele, de az első tapasztalatok alapján jobban járok egy kiadós Starcraft partival." – PC Guru – 96%

„Úton-útfélen mást se hallok, mint hogy teljesen elszállt emberek, újságok, cikkek hozsannáznak: az Unreal szuper, az Unreal gyönyörű, leveri a Quake 2-t stb. Nem sokkal a megjelenés után többekben megfogalmazódott a bírálat, hogy szép-szép az első pár pálya, aztán leül az egész és nem áll másból, mint bolyongásból, a kijárat kereséséből. Felmerült néhány kifogás a grafikával kapcsolatban is – igaz, ezt vehetjük szőrszálhasogatásnak is." – PCX – 5/5

▼ FORSAKEN

Második e havi górcső alá vett játékunk a Forsaken. A kritikákat olvasgatva feltűnik, hogy míg a magyar lapok csak ímmel-ámmal dicsérték a programot (elsősorban a grafikát méltatva, de a játék „intellektuális mélységeit" is kiemelve), és amolyan „egy hónapos divatjátékként" állították be...



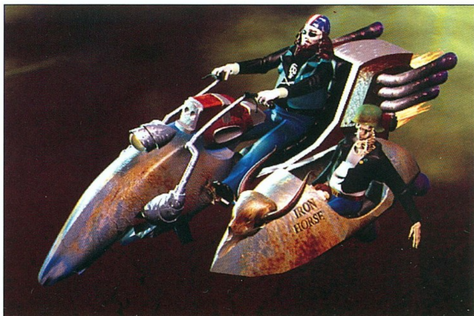
„Sok szempontból kiemelkedő játék, hihetetlenül szép grafikával, jó hangeffektekkel és állat CD-s zenével. Multiplayer szempontból is nagyon élvezetes, majdnem olyan jó, mint a Quake." – PC Guru – 90%

„A játék sokban hasonlít a Descentre (mondhatni: ugyanaz), de olyan szépre sikerült, hogy finoman szólva alig láttunk a döbbenettől. Nem űrhajóban ücsörögsz, hanem inkább cyber-bringán kapaszkodsz, s onnan szedegetheted le apránként az ellenfeleket." – PCX

...addig a nyugati sajtó (elsősorban az angolok) szabályosan leborult a Forsaken nagysága előtt, és szinte szobrot emeltek neki lapjaik hasábjain:

„A Forsaken egy igazán nagyszerű játék, biztosan az év legnagyobb sikerei közé fog tartozni. Élvezni fogod, ha sikerül megbarátkoznod az intelligenciájával, akciódús, pergő játékmenetével, és azzal az elképesztő információ-túladagolással, amivel a Forsaken sokkolja az összes érzékszervedet" – PC Gamer – 93%

„Meghalt a király, éljen a király! Az új időszámítás szerint a Forsaken utáni első évet írjuk. Ez az a játék, ami még sokkal a PC-d kikapcsolása után is kísérteni fog, a Forsaken zenéjét és kísérteties fényeit fogod látni és hallani álmodban." – PC ZONE – 94%



▼ STARCRAFT

Az Unreal mellett '98 eddigi legjobb játékának alighanem a Starcraftot kell kikiáltanunk. A Blizzard játékánál is feltűnő a magyar és a nyugati kritikák hozzáállásában a különbség.

„Én kellemesen csalódtam. Igaz, rosszat vártam. Felkészítettem magam arra, hogy hatalmasat fogok csalódni. Szerencsére nem így történt. Ettől függetlenül a negatívummal kezdeném. Az alap 30 küldetés túlságosan könnyű lett. A másik negatívum a grafikai vonalon van. Lehet, hogy az én szemem rossz, de nekem leterhelő volt ez a sok apró egység. A negatívumoknak ezennel vége, minden más csúcs, szuper Blizzard minőség." – PC Guru – 88%

„A veterán real-time stratégia-játékosok nem fognak semmi különösebben izgalmasat találni benne, és – bár a játék valószínűleg nem fog sok díjat nyerni eredeti ötleteiért – a Starcraft nagyon jól játszhatóra és grafikailag is szépre sikerült. Ha még nem játszottál sok hasonló típusú játékkal, még az is lehet, hogy rajongani fogsz érte, de ha túl vagy már a Dark Reignen, a Red Alerten és a Total Annihilationön, nem fog meghatni!" – PC Zone – 88%

„Bár a Starcraft a Warbreedet, a Warwindet és társait igencsak a háttérbe szorítja, mégis hiányzik belőle az a szikra, ami a Total Annihilationben vagy a Battlezone-ban megvolt. Talán a legnagyobb pozitívuma a játéknak, hogy f élúton a Total Annihilation és a Tiberian Sun között jelent meg..." – PC Gamer – 82%

„Szóhoz sem jutok. Egyszerűen korszakalkotó. A Blizzard szokás szerint felborította a piacot. Minden eddigi nagy durranás a háttérbe szorult, s csak egy dolog maradt a dobogó felső fokán a Starcraft. Ez igen, ez »A« real-time stratégia. Ez »A« játék." – PCX – 5/5

- A PC Zone augusztusi toplistáját az Unreal vezeti a World Cup 98 és a Commandos előtt. Tavaly ilyenkor a Carmageddon volt a listavezető, két éve a Settlers 2, míg öt éve a 7th Guest.
- A Wireplay (a legnagyobb angol on-line játékhálózat) felmérése szerint még mindig Quake-et játszik a legtöbb ember a neten, a további népszerűségi sorrend: Quake 2, Air Attack, Duke Nukem 3D, MUD 2...
- Több mint meglepő a finn MikroBitti olvasói toplistájának állása: vezet a Worms 2, a Monkey Island 3, a Quake 2, a Blade Runner és a Turok (!) előtt...
- Negatív rekord a PC Zone-ban: a Hopkins FBI 4 (négy!) százalékot kapott értékelésképpen...

AT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHE

Cyber Strom 2

A strom.ini állomány [SPECIAL] bekezdése alá írhatjuk a kódokat, majd a játékban a megfelelő képernyőn Enter+O-t nyomva aktiválhatjuk a csalásokat.

A Herc Base képernyőn aktiválható kódok :
YOU MAY HAVE ALREADY WON: *1.000.000 pénz*
AS GOOD AS IT GETS: *Minden megjavul*
HOME IS WHERE THE HEART IS: *Összes épület*
HE WHO DIES WITH THE MOST TOYS: *Az összes tudomány*

Küldetések alatt aktiválható kódok :
DID I BREAK YOUR CONCENTRATION: *Egyérintéses halál*
THERE CAN BE ONLY ONE: *Legyőzhetetlenség*
IT'S JUST A FLESH WOUND: *Megjavul a kiválasztott jármű*

Bied Hunter

A térképen üthetjük be a következőket:
Dgluckyduck: *Sokkal több madár*
Dgwarp: *A vadász teleportálni tud a térképen*
A Hunt képernyőn pedig a következőket:
Dgeggsact: *A puska permanens lesz*
Dgpredator: *Mindent látunk*
Dgsnowgoose: *Időjárást szabályozhatjuk*

Commandos: Behind Enemy Lines

A pályakódok :
4JJXB, ZDDIT, RFFIJ, K4TCG, DTIWN, IH3WI, 52WJ7, 924BF, HYBM3, JF0P3, 4MB4D, BJK4Y, TI8DI, XQWDC, 334MW, VTIM3, R4OJF, TFCWB, DDKWI

Mechcommander

A „windows.fit" nevű file-t át kell neveznünk „ixtlriimceourl"-á, de úgy, hogy az eredeti file-névvel is szerepeljen a könyvtárban. Ha ez megvan, akkor nyugodtan beírhatjuk küldetés alatt a következőket:
Lorrie: *Páncél és töltény újratöltődés*
Osmium: *Istenmód*
Deadeye: *Maximális fegyveres képzettség*
Enter + Alt + W – *Megnyerjük a küldetést*
mineeyeshaveseentheglory – Teljes térkép

Forsaken

Valamelyik menüben írjuk be: „bubbles",
majd valamelyiket az alábbi kódok közül:
lamzeus: *Istenmód*
lammonty: *Összes fegyver, maximális tölténnyel*
Titsoot: *„Adult" textúrák a speciális hajókon*

AMD K6-2

Az AMD K6-2-ről már sokszor írtunk, de most, hogy hivatalosan megjelent és kapható, még egyszer érdemes összefoglalni a vele kapcsolatos tényeket. A K6-2 a korábban K6-3D néven ismert processzor, mely induláskor 266, 300 és 333 MHz-es változatban kerül forgalomba. A hagyományos Socket 7-be rakható be, de támogatja a Super 7 egyesülés által egységesített 100 MHz-es busz-órajelet is. Az év végéig még ki akarják hozni a K6-3-at is beépített LI2 cache-sel. A K6-2 nagyon fel tudja dobni gépünk 3D teljesítményét, de szükséges mellé továbbra is egy jó 3D gyorsító, mert a K6-2 a lebegőpontos műveletek végzését, illetve a 3D számításokban ezeket használó funkciókat, a renderinget nem gyorsítja.



Az Intel processzorokkal jelenleg nem lehet egy órajel alatt egynél több lebegőpontos műveletet elvégeztetni, míg a 3DNow! segítségével a K6-2 akár négy lebegőpontos műveletet is végre tud hajtani egy ciklus alatt, így a 3D számítások első szakasza, a játék engine-jében használt fizikai modell, a geometria felépítése, a fények számítása, nem látható felületek eltüntetése és a triangle setup felgyorsítható. Az MMX csak integer műveletek végrehajtását képes gyorsítani, mely a 3D számítások második szakaszára jellemző, és nagy részét a grafikus gyorsítók vehetik át. Az AMD K6-2 mind az MMX, mind a 3DNow! bővítéseket tartalmazza, és ezek között a lebegőpontos üzemmódok között képes váltani. Az MMX és a lebegőpontos számítások között át kellett váltani az EMM utasítással, és ez sok ciklusidőt vesz igénybe. A K6-2-ben ezt minimalizálták az eddiginél mintegy kétszer gyorsabb Fast Exit (FEMM) utasítás bevezetésével. Ez mind a 3DNow!-ra, mind az MMX-re használható, így az MMX, lebegőpontos és 3DNow! számítások párhuzamosan képesek futni.

A játékok kétféleképpen tudják kihasználni a K6-2 lehetőségeit: optimalizált driverekkel vagy direktben kell támogassák a K6-2-t. A támogatás leginkább hardverközeli szintje, mikor a programozók olyan algoritmusokat írnak, melyek direktben hívják meg a 3DNow!-t; ez elég nehézkes dolog. A második szint, mikor a tárgyak összeállítását és a fényeket a 3DNow!-ra optimalizált DirectX 6-on keresztül számoltatják. Eggyel tovább lépve, a grafikus chipsetek drivereit írják meg úgy, hogy kihasználják a renderelési folyamat már említett első három szakaszában a 3DNow! lehetőségeit, hogy a triangle setup és az adatok továbbítása gyorsítottan legyen végrehajtva. Eddig a következő gyártók optimalizálták drivereiket a 3DNow!-ra: 3Dfx (Voodoo2), ATI (3D Rage Pro), Matrox (MGA G100/G200), NVidia (Riva 128).

A processzor negatívuma sajnos továbbra is a lebegőpontos teljesítmény, ami érdemben nem változott, hiszen a lebegőpontos egységen szinte semmit sem változtattak. Ugyanaz a pipeline-okat nem használó, egy műveletet két órajel alatt végző lebegőpontos egység, ami miatt az AMD-t eddig is a legtöbb kritika érte. Hogy ezt a technikát használva a teljesítményt növeljék, a kódot erre a technikára kell optimalizálni. A megmaradt lebegőpontos egység kritikáját a DOS-os Quake alatti frame rate eredmények mutatják.

A 3DNow!-t az AMD fejlesztette ki, de a többi Intel-konkurens is elfogadta, így a Cyrix és az IDT is ezt fogja használni.

A 3DNow! ellenfele az 1999-ben debütáló Katmai (MMX2) utasításkészlet lesz, mely hasonló újításokat tartalmaz majd, mint a K6-2, de még tovább megy ebben az irányban. A buszsebesség a 300 MHz-es változatnál 100 MHz lesz, míg a 266-os és 333 MHz-es változat esetében 95 MHz. A K6-2-t a legtöbb fejlesztő támogatni fogja, konkrétan ismert játékok, melyek már kihasználják: Trespasser, Unreal, Microsoft Baseball 3D, Incoming, Golgotha, Team Apache, Xenocracy, a Digital Anvil (Chris Roberts cége) játékai és a Messiah. Emellett komolyabb alkalmazások, mint pl. a MediaMatics DVD Express A/V is ki fogja használni a 3DNow! előnyeit. A Quake II-t nem optimalizálták direktben az AMD K6-2-re, de egy optimalizált Open GL ICD driverrel (pl. 3Dfx Voodoo2) fantasztikus eredmények érhetők el, ahogyan a tesztek is mutatják. A játékszoftvert és grafikus hardvert fejlesztő cégek körében nagyon pozitív a K6-2 visszhangja, üdvözlik, hogy végre megoldódni látszik a lebegőpontos teljesítmény állandó problémája: a játékokban elkezdhetnek komplexebb (és igen lebegőpontos számítás-igényes) fizikai modelleket használni, melyek végre majd ki tudják használni a Voodoo2 kategóriájú kártyák iszonyatos számítási sebességét, hiszen képesek lesznek megfelelő mennyiségű geometriai adatot továbbítani a grafikus gyorsító felé. A K6-2-höz 100 MHz-es órajelet lekezelő Socket 7-es alaplapok szükségesek. Jelenleg két ehhez megfelelő chipset van a piacon, az Ali Aladdin V és a VIA Apollo MVP3.

AMD K6-2-T TÁMOGATÓ ALAPLAPOK:

Biostar M5ALA, Chaintech 5AGM2, Epox EP-51 MVP3E-M, Epox MVP3F-A, Epox EP-58 MVP3C-M, FIC PA-2013, FIC VA-503+, Gainward 5VPA, Iwill XA100, LuckyStar 5MVP3, MSI MS5169, NMC 5V-MMX, Soyo SY-5EH/M, TMC AI5VG+, TMC TI5VG+, DataExport MVP7598, ENPC EP-PI11, Soltek SL-54U5, Soltek SL-54U1, SuperPower SP-V586HB, Win W5VIA, Win W5VIB, Abit IT5A, Microstar MS5169, M-Tech Mustang AGP-R581A.

Tervezi, hogy gyártani fog VIA chipset-es alaplapot: Microstar, Tyan, SuperMicro, Tekram, Shuttle.

A 3D grafika útja - avagy négy lépésben a kész képig

1. Fizikai modellezés (lebegőpontos számításigényes)

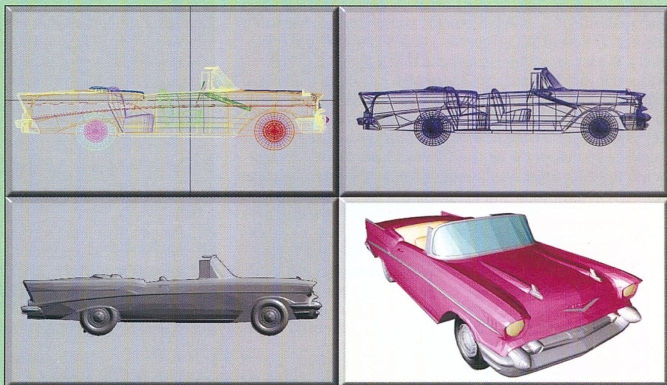
Első lépésben a játék érzékeli a a tárgyak helyét, mozgásukat, és a beépített fizikai modell alapján kiszámolja az aktuális új helyeket. Ezen túl természetesen az egyre bonyolultabb modellekben már több és több fizikai jellemzőt vesznek figyelembe, pl. az egyes tárgyakat alkotó anyagok ellenállását stb., melyek hatásának valós idejű kiszámítása egyre több számítási műveletet igényel a CPU-tól.

2. Geometria-átalakítás, clipping, fények számítása (erősen lebegőpontos számításigényes)

Ebben a lépésben alakítják át a tiszta koordinátaadatokat háromszögekből álló poligonokká, azaz felépítik a tárgyakat, eltüntetik a nem látható poligonokat (clipping) és kiszámolják a fények hatását az egyes objektumokra.

3. Triangle setup, azaz összeáll a kép az adott nézőpontból (lebegőpontos és integer számításigényes)

Az aktuális nézőpontnak megfelelően összeállítják a poligonokat. Ezt a műveletet is a CPU végzi, ha a grafikus gyorsító nem veszi át tőle.



4. Pixel Rendering, avagy a végleges kép kiszámítása pontonként

Az egyes tárgyakra textúrák kerülnek, és a korábbi számítások adatait felhasználva a grafikus gyorsító kiszámolja pixelenként a végleges képet.

Teszteredmények

Tesztkonfiguráció: 64 MB RAM, Riva 128-as kártya és Dual Monster II 12 MB SLI, 3DNow!-ra optimalizált driverekkel.
Mint látható, a DOS-os Quake teszt alapján kijön újra, hogy 3DNow! optimalizáció nélkül a K6-2 lebegőpontos teljesítménye elég gyengécske, de amint optimalizált driverekkel kihasználjuk a 3DNow! gyorsított lebegőpontos sebességét, méltó versenytársa lesz az azonos frekvenciájú PII-nek sőt, meg is veri azt (Quake II teszt). A „hardcore" játékosok számára a K6-2 kiváló vétel lehet, de aki már nagy integer és hagyományos lebegőpontos számításigényű programokat is használ, mint pl. Autodesk 3DStudio MAX, azoknak jobban megfelel egy Intel PII-es processzor.

	AMD K6-2 333MHz	Intel Pentium II 333 MHz
	Quake (DOS)	
640*480	19.5	33.5
800*600	13.2	24.5
	Quake II	
640*480	71.4	68.9
800*600	71.4	62.3
1024*768	62.4	44.8
	Incoming (Direct3D)	
640*480	32	26
	Forsakenmark (Direct3D)	
640*480	69.45	69.96
800*600	55.10	66.32

3D-S HANGKÁRTYÁK

Egy kis történelem

A PC-s hangkártyák fejlődése igen érdekes képet mutat. Az első kártyák, az AdLib-család tagjai, majd a korai SoundBlasterek az akkoriban igen népszerűvé vált Amigák hangbéli képességeihez képest igen szerény eredményeket tudtak felmutatni.
Az Amigák már akkoriban is négy független csatornán tudtak mintavételezett hangokat lejátszani, és kiváló minőségű hangszintézisre voltak képesek. Ezzel szemben az első PC-s hangkártyák kétoperátoros FM szintetizátorokat és gyengécske, 8 bites AD/DA átalakítókat használtak. Bár a hangzás hagyott kívánnivalót maga után, de a beépített csipogóhoz hasonlítva őket így is nagy volt a kontraszt, és elindulhatott a máig tartó fejlődés. A Sound Blasterek elterjedtek, szabvány lett belőlük – egyre újabb változataikban jobb AD/DA-t és egyre jobb FM szintetizátorokat szólaltattak meg. A Roland SCC-1-gyel és a Gravis Ultrasound megjelenésével a PC-sek széles köre ismerhette meg a mintavételezett szintézis előnyeit. Megindult a General Midi kártyák és modulok áradata, eleinte beépített ROM-ban tárolva a hangkészletet, később már saját RAM-ba feltöltve azt. Az AD/DA átalakítók javultak, és velük együtt a hangminőség is. Időközben a MIDI-s szintetizátorok helyett elkezdték újra a CD audiót használni zenére, és lassan eljutottunk a mai állapotokig, amikor a 3D-s játékok minden elképzelhető processzorteljesítményt képesek felemészteni.
A lassító akadályokat sorra számolják fel a PC-kben. Elsőként az MMX utasításkészlet debütált, ezzel párhuzamosan a grafikus kártyákat egészítették ki 3D gyorsítással, többek között a 3Dfx Interactive és az AGP szabvány hatására. Az analóg joystickokat leváltották digitális változatokkal, és most a hangkártyák kerültek sorra. A hagyományos hangkártyák ugyanis szinte mindent a CPU-val számoltatnak ki, és a végeredményt töltik át, majd adják ki magukból. Ez értékes CPU-időt emészt fel, akár a teljes teljesítmény 15%-át is elvihetik e műveletek. A 3D-s játékok újabb generációi ráadásul már nem elégednek meg a hangok lejátszásával, hanem a jóval komplexebb, valódi térhatású hangzást célozzák meg, melyet positional audio néven emlegetnek. Ez természetesen még több teljesítményt vesz fel, így nem meglepő, hogy a következő lépés és a gyártók reakciója a 3D-gyorsított hangkártyák megjelentetése volt. Ezek első generációjáról és a mögöttük álló technikáról szeretnénk e cikkben kicsit részletesebben elmerengeni.

Valódi térhatású hangzás, avagy positional audio

Az egyes programok és főleg azon belül a játékok írói már régen felfedezték és kihasználták a sztereó hangzásban rejlő lehetőségeket. Már a Doomban is lehetett érzékelni, hogy egy hang balról vagy jobbról jött. A positional audio annyiban mutat túl ezen, hogy mind a három tengely mentén követi a hangot. Képes érzékeltetni, hogy tőlünk jobbra/balra, elöl/hátul és alul/felül van a hang, és azon belül is milyen távolról szól. A hangnak nemcsak a forrásával számol, hanem lekezeli a haladási irányát és sebességét, valamint intenzitását is. Így hallhatóvá válik, ha egy helikopter a fejünk felett köröz, vagy ha valami elrohan mellettünk. Érdekes biológiai vetületű kérdést vet fel, hogy mindez hogyan oldható meg.

Hogyan is működik a hallásunk?

Az agyunk a két fülön keresztül beérkező hangjelekből állítja össze a hangképet. Ez két hangforrást jelent, melyek természetesen nem azonos jeleket közvetítenek. A két fülbe különböző időben eltérő hangjelek érkeznek, hiszen más a két fülkagyló távolsága és helyzete a hangforráshoz képest. A belső fülben kétféle különbözet adódik: a két fülben regisztrált jelek beérkezési ideje és intenzitása eltér, és mivel

A 3D-s hangkártyák összehasonlítása

Chipset	ESS-Maestro 1/2	Aureal Vortex AU8820	ES 1370 AudioPCI	Diamond 5600 PCI kontroller + Analog Devices AD2181 DSP	EMU-8000	S3 Sonic Vibes	Egyéb chipset
Rendszer busz	PCI	PCI	PCI	PCI	ISA	PCI	ISA
Adott chipset-et használó kártyák	Videologic Sonicstorm (M-1)	Turtle Beach Montego A3Dextreme	Ensoniq AudioPCI	Monstersound M80	Creative Labs AWE64	Turtle Beach Daytona PCI	Guillemot Game Theater 64 Dynamic 3D
	Diamond Sonic Impact S70 (M-2)	IOMagic Magicwave 3D	Creative Labs PCI 64	MonsterSound MX200			
		Orchid Nusound 3D Sonicstorm VX Terratec Xlerate					
DirectSound Support	hardware	hardware	hardware	hardware	software	hardware	software
3D Hang API Support							
DirectSound 3D support	hardware	hardware	hardware	hardware	software	software	software
A3D support	software	hardware	software	software	nincs	nincs	nincs
Hardware gyorsított DirectSound hangsávok (stream) maximális száma	32	23	0	23	0	nincs info	0
Hardware gyorsított DirectSound 3D hangsávok (stream) maximális száma	5	nincs info	0	nincs info	0	nincs info	0
Lekezelt hangfalak száma	2	2	4	2 (M80), 4 (MX200)	2	2	2
MIDI							
DLS (Downloadable Sounds) support	van	van	van	nincs	nincs	van	van
Wavetable	2/4 MB Main RAM	2, 4 vagy 8 MB Main RAM	2, 4 vagy 8 MB Main RAM	2 MB ROM	4-32 MB Local RAM	4 MB Main	4 MB Main RAM
Egyidejű hangok maximális száma	64	64	32 hard + 32 soft		32 hard + 32 soft	32	64
DOS Sound Blaster Pro kompatibilitás	hardware	software	software	software	hardware	software	hardware
Megjegyzések	Összesen 1 db IRQ-t használ el	2 IRQ-t használnak el	négy hangfal kimenet	90 dB s/n	hagyományos Sound Blaster sorozatú kártya	a 3D hangzáshoz egyéni utat választottak	a 3D hangzáshoz egyéni utat választottak
	DirectSound, DirectSound 3D és Qsound támogatás hardware-ből, A3D csak software-esen	DirectSound, DirectSound 3D és A3D támogatás hardware-ből	SPDIF interface	DirectSound és DirectSound 3D támogatás hardware-ből, A3D csak software-esen			
	Jó SB Pro support	Montego-n 18-bites AD/DA, így 92 dB s/n	SBPro, Ensoniq és Adlib emuláció	AdMOS Adwave 32 szintetizátor onboard 2MB ROM-mal			
		Magicwave-hez adják a Yamaha S-YXG50-et, így 24-128 darab MIDI hang	A3D software-es emuláció	SB Pro emuláció csak Win95 BOX-ban, meglevő SB kompatibilis kártyához adnak egy jack-jack kábelt (monster cable néven)			

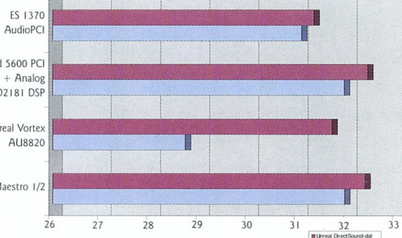
agyunk elég gyors hozzá, képes ezekből olyan dolgokat kiszámolni, mint a hangforrás távolsága, magassága, a hang iránya... Mindezek előtt pedig a fülkagylók kiváló szűrőként funkcionálnak. Az itt elmondottak ismeretében érdekes kérdés adódik:

Hogyan képes egy hangkártya térhatású hangot előállítani?

A megoldás szinte triviális: vissza kellett fejteni a fül hangkép-előállítását. Ezt pedig sok-sok kísérletezéssel tudták elérni. Leültettek embereket, és elkezdtek hangokat sugározni nekik mindaddig, míg pontosan azt a hangforrást nem érzékelték és jelezték vissza, amit a fejlesztők szerettek volna. Ezt végigcsinálták rengeteg emberrel, hogy kiszűrjék az egyének fülének eltéréseiből adódó hibákat, majd „átlagolták„, hogy a legtöbb ember számára elfogadható eredményt kapjanak. Így összeállt az eljárás és az algoritmusok rendszere. Ahogyan az ilyenkor lenni szokott, több gyártó is készített 3D hangzásra programfejlesztői környezetet (API).

DirectSound, DirectSound 3D és A3D

A Microsoft a „sima" hanglejátszás kezelésére, gyorsítására létrehozott DirectSound API-t bővítette ki a DirectSound 3D-vel, míg az Aureal nevű cég megalkotta az A3D szabványt (az A3D és a DirectSound 3D párharca sokakat emlékeztet a Glide, illetve az OpenGL és a Direct3D közötti versengésre). Az A3D bővebb funkciótárral rendelkezik, mint a DirectSound 3D, így ha egy játék támogatja az A3D-t és nem talál ezt támogató hardvert, többnyire visszakapcsol DirectSound 3D-re. A másik jellegzetesség, hogy a 3D-s hangkártyák mindegyike alapból támogatja a DirectSound 3D-t, legfeljebb ezenfelül még az A3D-t is. Az A3D használatával és tényleges hardveres gyorsítással már két hangfalon is igen jól érzékelhető 3D hangzás kelthető, ezzel párhuzamosan magasabb frame rate érhető el a játékokban. Nem véletlen, hogy egyre több játék támogatja az A3D-t (többek között az Outlaws, a Jedi Knight és az Incoming). Érdemes még a tényleges teszt előtt néhány szóban kitérni a „3D hanggyorsítás" fogalmára. Ha egy játékot a DirectSound funkcióit hardverből nem támogató kártyán futtatunk le, akkor azokat a DirectX szoftveresen pótolja, emulációval, ami 10 százalék feletti processzoridőt is jelenthet, és értékes frame-eket emészt fel. Itt tehát egy DirectSoundot gyorsító kártya kiválthatja a CPU számításait, és nem lassul a gép a hang miatt. Ha ezt megtetézzük positional audióval, az érezhetően lelassítja a gépet hardveres támogatás hiányában. Itt jönnek a képbe a 3D hanggyorsítók, melyek a grafikus gyorsítókhoz hasonlóan a speciális 3D műveleteket végzik. A tesztek is azt mutatják summázva, hogy egy normál Sound Blaster 16 hangkártya teljesítményéhez képest nagyjából 3 és 7% közötti frame rate javulás érhető el e kártyákkal az egyes játékokban. A korszerű 3D-s hangkártyák mindegyike PCI buszos, hiszen az ISA busz már nem bírja „keresztülnyomni" a számos hangsáv egyidejű és egymástól teljesen független lejátszásához szükséges adatokat. A PCI busz felé haladást a technika előrehaladása mellett a gyártók is erőteljesen megkövetelik, hiszen az Intel és Microsoft közös PC98 szabványa már csak két ISA slotot ír elő az alaplapon.



A 3D-s hangkártyák összehasonlítása

A tesztben részt vevő kártyákat igyekeztünk úgy összeválogatni, hogy a ma használt legfontosabb gyorsítófunkciókat tartalmazó chipsetek mindegyike képviselve legyen. Ezek közé sorolhatók a következők: Aureal Vortex, Diamond Freedom 5600 + AD 2181 DSP, ESS Maestro 1 és 2, Ensoniq AudioPCI és az S3 SonicVibes – a teszteknél is a chipseteket tüntettük fel, ezek teljesítményét próbáltuk összehasonlítani. Az összehasonlító táblázatban a chipsetek mellett az egyes kártyák is bemutatásra kerültek, így – reméljük – minden hangkártyákkal kapcsolatos kérdésre meg lehet találni a választ a táblázatban.

ESS Maestro chipsetes kártyák

1. Videologic SonicStorm

A Videologic hangkártyás debütálása nem mondható rossznak. Elég jól választottak chipsetet, és igényes hardvert építettek köré. Az ESS olcsó, főleg FM-szintis hangkártyáiról ismert, de a Maestro sorozatot nagyon eltalálták – a Maestro chipes kártya DirectSoundban a teszt leggyorsabbja volt, DirectSound 3D-ben is épphogy csak elmaradt a Diamond chipsetje mögött, és A3D-ben is elhozta a második helyet, pedig azt csak szoftverből támogatja. A kártya hardveresen támogatja a DirectSound és a DirectSound 3D szabványok mellett a QSoundot is, bár ez inkább érdekességnek számít jelenleg, mint fontosnak. A DOS alatti SB Pro supportot nagyon profin oldották meg, minden gond nélkül futott, ráadásul ehhez nem igényelt plusz IRQ-t a kártya, így összesen egy darab IRQ-t használt fel. A SonicStorm szintetizátora 64 hangot képes egyidejűleg hardverből megszólaltatni, és 2 vagy 4 megás hangkészletét a PC memóriájába tölti fel a Microsoft új DLS (Downloadable Sounds) eljárása segítségével. A kártya térhatású hangja jól érzékelteti az irányokat, de fülhallga-



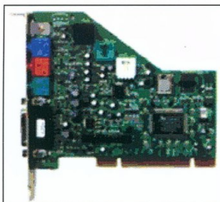
tón jobban szól, mint hangfalakon. Itt érdemes megjegyezni, hogy egy kimenet van rajta, így két hangfalat tud lekezelni, de ezeken is képes létrehozni 3D hangzást.

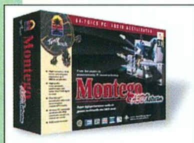
2. Diamond Sonic Impact S70

A Diamond új üdvöskéjén már a vadonatúj Maestro-2 chip dolgozik. Ez a chip egyszerre akár 32 hangsáv (stream) lejátszását is képes hardveresen támogatni, és DirectSound 3D alatt is 5 streamet képes gyorsítva lejátszani, így már nem meglepő a kiváló DirectSound teszteredmény és a DirectSound 3D alatti jó szereplés sem. Az A3D-t csak szoftverből támogatja, de még így is elfogadható eredményeket produkál. A kártya érdekessége, hogy négy belső bejövő csatlakozó kapott rajta helyet – a CD-ROM és Voice Modem mellett még két szabad bemenet van a kártyán. A kártya jellemzői egyébként nagyjából megegyeznek a Videologic SonicStorméval.

Aureal Vortex chipsetes kártyák

Az A3D szabványt az Aureal fejlesztette ki, így mindenki azt várta, hogy a 3Dfx Glide-jához hasonlóan az Aureal saját chipje lesz a leggyorsabb a 3D hangzás előállításánál, és az A3D alatt messze elhagy mindenkit. A nagy meglepetést az jelentette, hogy a chip a várakozásoktól messze elmaradt. A Vortex chip DirectSound és DirectSound 3D alatt a teszt leggyengébb eredményeit produkálta. A legjobban szereplő Maestro chipes kártyáktól Incomingban DirectSound alatt 7 frame-mel, DirectSound 3D alatt 9 frame-mel maradt el, míg az Unreal alatt 1,5 és 3 frame lemaradást szedett össze. Az A3D gyorsításban (mely elvileg hazai pályának számítana) is csak a második helyet hozta el a Diamond chipset mögött, a Maestro chipsethez hasonlóan mintegy 8,5 frame-mel maradt el tőle. Ennek oka ott keresendő, hogy a Vortex nem tisztán hardveres megoldás, hanem szoftver/hardver gyorsítás egyvelege. A teljesítmény mellett azonban meg kell említeni, hogy a Vortex chip kiváló 3D hangzást nyújt, amit szintén nem szabad elfelejteni. A konkrét kártyákra rátérve:





1. Turtle Beach Montego A3D Extreme

A Turtle Beach a gyengécske Malibu Surround után összeszedte magát és egy Vortex alapú kártyát dobott piacra. A körítés sem lett akármilyen: a meglepően kis méretű kártyán 18 bites AD/DA-k dolgoznak, így igen tiszta, zajmentes a hangja, és 92 dB a jel-zaj viszonya, ami jobb a MonsterSound és a SoundBlaster AWE 64 Gold által elértnél. A Montego támogatja a DLS szabványt, így MIDI hangkészletét a PC memóriájába tölti fel. A MIDI lejátszásnál három minőségi fokozat működik: 64 hang PRO, 64 hang GAME és 32 hang PRO. Ezekkel a CPU leterheltségét tudjuk beállítani – természetesen lefelé haladva egyre romlik a hangminőség, a hangzás veszít teltségéből. A kártyán négy belső bemenet van, melyek közül az egyik egy opcionális SPDIF csatlakozó. A Vortex chipes kártyák közül a Montego szól a legjobban (az AD/DA-knak hála), de ezt az árban is kívánja érvényesíteni a Turtle Beach. A DOS-os SB Pro támogatás jól működik a Montegon, egy plusz IRQ felhasználásával, minden játék gond nélkül futott vele, és a joystick-kezelés is problémamentes volt.

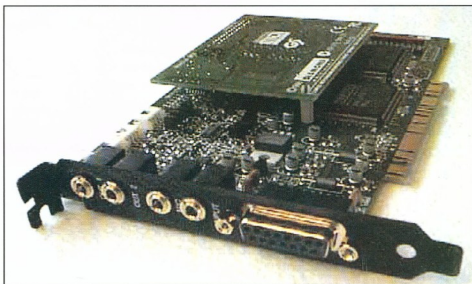
2. Orchid Nusound 3D, IOMagic Magicwave 3D, Terratec XLerate

A többi Vortex alapú kártya általában olcsóbb, mint a Montego. Teljesítményben ugyanazt hozzák, mint a Montego, csak pluszszolgáltatásban és extrákban tudnak kevesebbet. Az AD/DA-k csak 16 bitesek rajtuk, ami valamivel zajosabb hangzást eredményez, és nincs olyan komplex MIDI-lejátszó rajtuk, mint a Montegon. Ennek ellenére tartogatnak meglepetéseket is. A Magicwave-hez például mellékelten adják a Yamaha S-YXG50 szintit, mely révén az egyidejűleg maximálisan megszólaltatható hangok száma 24-ről akár 128-ig is felhúzható.

Diamond Freedom 5600 és AD 2181 DSP alapú kártyák

1. Diamond MonsterSound M80

Ez a kártya a legkisebb a MonsterSound sorozatban. A chipset maradt, de néhány dolgot megvágtak az eredeti MonsterSoundhoz képest, hogy olcsóbb lehessen a kártya. Első helyen említeném, hogy csak egy pár hangfalat tud lekezelni a korábbi kettővel szemben.



A kártyán egy AdMOS AdWave 32 alapú, 32 hangú wavetable szintetizátor dolgozik, 2 MB ROM-ban eltárolt MIDI hangkészlettel. Ennek hangja nem igazán egetverő, de átlagos felhasználáshoz megteszi. A DOS alatti SB Pro emulációt nem oldották meg, csak Windows 95 ablakban futtathatóakjátékok, és a gameportot ekkor nem kezelik le, így a MonsterSound M80 mellé kell egy normál hangkártya. A tervezők egy 3D bővítőkártyának szánták, amit mutat, hogy adnak hozzá egy MonsterCable névre hallgató mini-jack kábelt, hogy össze tudjuk kötni a régi kártya kimenetét ennek bemenetével. A kártya a DirectSound, DirectSound 3D és A3D szabványokat is támogatja és gyorsítja, teljesítménye pedig kiváló. DirectSound és DirectSound 3D-ben a második hely az övé, míg A3D-ben magasan a legjobb eredményt érte el.



2. Diamond MonsterSound MX200

Az MX200 az M80 nagytestvérének tekinthető. Az eddig elmondottak szinte mind jellemzők rá, de van néhány plusz rajta. Az MX 200 képes négy hangfalat kezelni, és a MIDI részt is fejlesztették rajta rendesen. Ezen már egy 64 hangú wavetable szintetizátor dolgozik, és 4 MB-os Dream hangkészletet kapott ROM formában, melynek hangja már nem hagy sok kívánnivalót maga után.

Ensoniq Audio PCI alapú kártyák

Ensoniq Audio PCI és Sound Blaster PCI64

A két kártya szinte teljesen megegyezik, ami nem meglepő, hiszen a Creative Labs az Ensoniq megvásárlása után nem sokkal jött ki az új PCI-os kártyával, melyet már nagyon várt mindenki tőle. Az Audio PCI chipset a DirectSoundot hardverből támogatja, de a DirectSound 3D-t és az A3D-t csak szoftveresen, ami meg is látszik közepesnek mondható eredményein. Pozitívuma, hogy lekezel négy hangfalat, és a második kimenete megosztva SPDIF interface-ként is funkcionál. Támogatja a Microsoft DLS szabványát, és 2, 4 illetve 8 megás hangkészletet adnak hozzá. A szintetizátora 32 hangot tud hardverből megszólaltatni, és ezenfelül 32-t szoftveres úton. A DOS-os Sound Blaster Pro támogatás emuláción keresztül él, és gond nélkül funkcionál.

Összefoglalás

Egy 3D gyorsítást ígérő kártya vásárlásakor érdemes utánanézni, hogy mely szabványokat támogat, és azokat hardverből gyorsítja-e, vagy csak szoftveres emuláción keresztül használja. Jelenleg a legélethűbb 3D hangzás az A3D használatával érhető el, de ezt még viszonylag kevés, bár növekvő számú játék támogatja. A DirectSound 3D ehhez képest kissé jobban elterjedt. Egy 3D hanggyorsító vásárlásakor így a sebesség oldaláról nézve igen fontos megnézni, hogy a három legfontosabb szabvány alatt – DS, DS3D és A3D – milyen teljesítményt nyújt. A tesztelt kártyák közül egy általános használatra, egyedüli hangkártyaként leginkább a Maestro chipes kártyákat, a Videologic SonicStormot és a Sonic Impact S70-et ajánlanám, melyeknek ára egészen elfogadható, és teljesítménye meglepően jó. Ha valaki a maximális gyorsítást szeretné elérni, annak valamelyik MonsterSound ajánlható, de a DOS alatti SoundBlaster kompatibilitás megőrzéséhez az emuláció helyett célszerűbb megtartani egy SoundBlaster hangkártyát. Az Aureal Vortex alapú kártyák nagyon megbízhatóak, minden szabványt támogatnak és hangminőségük kiváló, de teljesítményük az átlagos és a jó között mozog, így elmaradnak az imént említett kártyáktól.

A jövő: Aureal Vortex 2/ A3D 2.0 és Sound Blaster Live!

A tesztben az Aureal Vortex és az Ensoniq Audio PCI chipsetek éppen csak közepes eredményeket hoztak, így érdemes utánanézni, mi várható a jövőben.

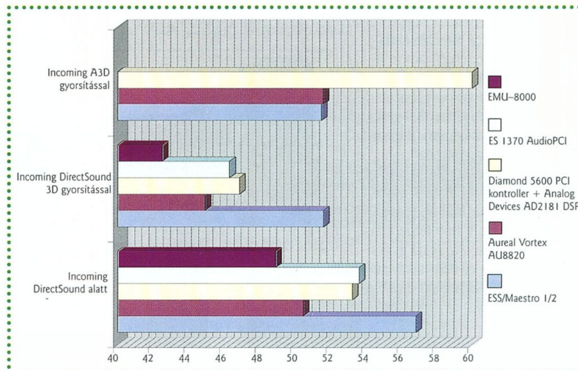
Aureal Vortex 2/ A3D 2.0

A Vortex 2 chipset augusztus vége körül fog debütálni, és mind teljesítményben, mind funkciókban nagy ugrást jelent előre. 96 kimenőcsatorna mellett 32 bemenőcsatornát és 64 effektcsatornát fog lekezelni a PCI buszon keresztül. Az A3D 2.0 szabványt teljeskörűen támogatni fogja, 100%-osan hardverből. Az Unrealben pl. a normál ISA sztereó hangrendereléshez képest 10-20%-os frame rate javulást várnak. Az eddigi 2 hangfal helyett akár 4 vagy több hangfalat is képes lesz meghajtani, 10 sávos hardveres grafikus equalizert építenek be, közel 100 százalékos DOS SBPro supportot tud majd, lesz rajta SPDIF digitális kimenet, és támogatni fogja a DLS és DirectMusic szabványokat is.

Nagyon érdekes újítást jelent az Aureal új Wavetracing algoritmusa, mely az A3D 2.0-ban debütál. Ez a név azt takarja, hogy az egyes hangforrásból származó hangok útját követik, és az egyes tárgyakról való visszaverődésüket, illetve az egymásra hatásukat is lekezeli az A3D 2.0 API. A Vortex 2-ben debütál az enumeration eljárás, mely a Voodoo2 SLI-hez hasonlóan több Vortex 2 alapú kártya együttes használatát teszi lehetővé. Az A3D 2.0 először csak Vortex 2 alapú kártyákon lesz kipróbálható, de nem sokkal később elkészítik a Vortex 1 alapú és MonsterSound kártyákhoz is az új drivereket, melyek az új A3D funkciók egy részét már tudni fogják, de a Wavetracinghez Vortex 2 alapú kártya lesz szükséges. Az A3D 1.0 még csak néhány pluszfunkciót tartalmazott a DirectSoundon felül, de az A3D 2.0 már egy teljes funkcionalitással bíró API lesz. A legjobb teljesítményt hozza majd ki az A3D hardverből, és teljeskörűen támogatni fogja a DirectSound és DirectSound 3D szabványokat is. Így szinte minden hangkártyán használni lehet majd az annak megfelelő szintű funkcióit – de természetesen a legtöbbet egy Vortex 2 kártyával lehet kihozni belőle.

SBLive!

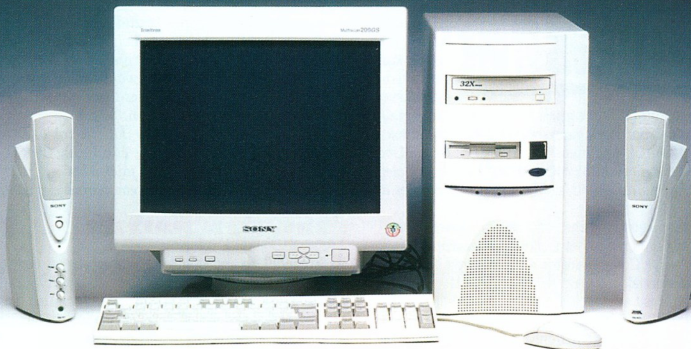
A Creative Labs tavaly novemberben kezdte reklámozni a Sound Blaster Live-ot. A kártya 200 dollárba fog kerülni, fantasztikus szolgáltatásokat és teljesítményt képes nyújtani, és szeptembertől lesz kapható. Újdonságokkal és újításokkal nem fukarkodtak a fejlesztők. A kártya szíve az



EMU 10K1 processzor, mely kétmillió tranzisztort tartalmaz, 64 hangot tud hardverből egyidejűleg lejátszani 16 csatornán. A processzor teljesítménye az ígéretek szerint 1000 MIPS lesz, 131 csatornát tud majd használni, melyből 64 teljesen független kimenetekhez rendelhető. A be/kimenetek terén sem takarékoskodtak a fejlesztők: egy aranyozott bemenet mellett két kimenet és egy gameport kapott helyet a kártya hátulján, míg egy plusz csatolólapon digitális DIN, SPDIF ki/be és midi ki/bemenetek sorakoznak. Ezzel megoldották az állandó problémát is, amit a gameport megosztott használata jelentett. A kártyán van egy digitális bemenet, melyre a CD-ROM-ok digitális kimenete köthető. Ezt használva minőségromlás nélkül szedhetők le zenék CD-ről és a grabbelés sebességproblémái is elfelejthetők. A kártyával együtt mutatkozik be a Creative Labs új API-ja, az EAX (Environmental Audio Extensions), mely a DirectSound 3D bővítése, és előreláthatólag az A3D konkurenciájának számít majd. Az Environmental Audio egy lépéssel tovább megy a positional audiónál, és megpróbál még élethűbb, térhatású hangzást előállítani újabb effektusok bevetésével, és újabb tényezők, pl. a helység méretének figyelembevételével. Az EAX Direct3D API-t egyébként a Creative Labs ingyen odaadja minden fejlesztőnek – még konkurenseinek is! Az AWE 32-vel bevezetett EMU SoundFont technológia még mindig él, és a Sound Blaster Live-on is tovább használják. A kártya valós idejű effektek egész sorát vonultatja fel, mellyel fantasztikus hangzás érhető majd el.

CHARLIE

AZ ÖN NYERŐ PARTNERE!



ACOMP Intel Pentium II 300

- Pentium II 440LX alaplap
- Intel Pentium II processzor, 300MHz
- 32MB SDRAM, bővíthető 384MB-ig
- 4300MB UltraDMA merevlemez
- S3 VIRGE DX PCI videokártya 4MB RAM
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 1,44MB floppy drive, ATX miditorony, egér
- 12+24 hónapos garancia



Nettó ár: 139.900,- Ft

Kiegészítő csomag:

- 32MB helyett 64MB SDRAM
- 24x sebességű CD-ROM drive
- SB 16 kompatibilis hangkártya + 2 db aktív hangfal

Nettó ár: 22.900,- Ft

ACOMP Intel Pentium 233 MMX

- Pentium alaplap, 512Kb cache
- Intel Pentium MMX processzor, 233MHz
- 32MB EDO RAM bővíthető 384MB-ig
- 3200MB UltraDMA merevlemez
- S3 VIRGE DX PCI videokártya 4MB RAM
- 1,44MB floppy drive, minitorony, egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia



Nettó ár: 89.900,- Ft

Kiegészítő csomag:

- 32MB helyett 64MB SDRAM
- 24x sebességű CD-ROM drive
- SB 16 kompatibilis hangkártya + 2 db aktív hangfal

Nettó ár: 21.900,- Ft

Minden számítógépünkre ingyenesen telepítünk DOS-t, rajzprogramot, vírusírtót, DOS Navigátort és 150MB játékprogramot!



GERICOM 12.1" TFT NOTEBOOK

- Intel Pentium MMX 233MHz processzor, 32MB RAM, 512KB Cache
- 3200MB merevlemez, 1,44MB floppy drive
- 24x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, Külső monitor, nyomtató, 2 soros port, Gameport, hangfal és mikrofon csatlakozó, Bőr hordtáska.
- Windows 95 vagy Windows 98 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia, Made in Germany

Nettó ár: 359.900,- Ft

RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!

Minden számítógépünkre KAMATMENTES hitel 6 hónapra, kezelési költség nélkül! Hosszabb futamidők esetén évi 25% kamat.

15" PANASONIC MULTISCAN DIGITÁLIS MONITOR 44.900,- Ft

ACOMP Számítástechnikai Kft.

http://www.acomp.hu

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Faxbank: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

A Pólus Centerben a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig

Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!







CD-tartalom

Ebben a hónapban ismét jelentős játékok demói kerültek a korongra. Az egyik ilyen a Quake II engine-jét használó Sin, melynek készítői megpróbálták a lehető legtöbbet kihozni a sikeres first person shooter adottságaiból. Egy másik a Recoil, egy tankos lövöldözős akciójáték, látványos 3D grafikával. Megjelent a Grim Fandango demója is, melyben a Holtak Földjén vándorolhatunk a Halál utazási ügynökével. Stratégiai játékok közül a WarGames-t emelném ki, ugyanis sok újítást hozott a megszokott real-time játékok közé. Extraként két új Forsaken pályát is találhattok a CD-n.
Játékelőzetes videókban sincs hiány, animációkat találhattok a Sierra Quake II engine-es játékából, a Half-Life-ból, az Ocean Tomb Raider jellegű akciójátékából, az Outcastból, és a C&C folytatásból, a Tiberian Sunból, a Heretic II.-ből, és a Heavy Gear II.-ből.
További előzeteseket láthattok a Caesar III, V.O.T.E.R. Golem, F-16 Aggressor és Carmageddon II játékokból.
Scene anyagokat ezúttal az Assembly '98 party díjnyertes alkotásai közül válogattunk, és most sem maradt el a sok patch.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05-ös verziójának magyar változata található meg, Windows 95 alá. Telepítéséhez futtasd a CD-ről az CB32H405.EXE file-t, mely a UTILITY\NETSCAPE könyvtárban található. Miután felinstalláltad a böngészőt, nyisd meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a keretrendszerrel kapcsolatban a CD főkönyvtárában lévő olvassel.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatsz.

EUROPEAN AIR WAR

MicroProse/Repülőgép-szimulátor

Második világháborús repülőgép-szimulátor, melyben a P-51D Mustang és a Focke-Wulf 190A-8 típusú gépeket próbálhatjuk ki bevetés közben, európai légi csatákban. A MicroProse kiadásában megjelenő program az 1942: Pacific Air War folytatásának is tekinthető.

Kurzor	Irányítás
, .	Kormányállás fel/le
< , ?	Kormányállás teljesen jobbra/balra
.	Középső kormányállás
= / -	Sebesség növelése/csökkentése
_	Motor leállítása
+	Maximális sebesség
1–9	Tolóerő változtatása 10%-90%-ig
F/F	Szárny fel/le
B	Kerékfék
G	Kerék ki/be
SPACE	Lövés
S/S	Lőfegyver váltása
X	Gépfegyver kiválasztása
C	Gépágyú kiválasztása
Enter	Tüzelés a kiválasztott fegyverrel
T/T/Ctrl+T	Ellenséges gép célbavétele, váltás a célpontok között
Y/Y/Ctrl+Y	Barátságos gép célbavétele, váltás a célpontok között
F1-F5, Shift+F1-F5	Nézetek között váltás



FORSAKEN PÁLYÁK

Acclaim/3D akció kiegészítés

Az Acclaim Descent-klónja, a Forsaken vegyes érzéseket keltett a játékosokban: volt, akinek tetszett a 3D kártyákat rendesen kihasználó program, volt viszont, aki egyszerűen fényeffektekkel feldúsított Descentnek nevezte, és nem viseltetett iránta túl sok rokonszenvvel. Az első kategóriába tartozókra gondoltak a program készítői, amikor kiadtak két pályát teljesen ingyen a játékhoz. Kipróbálásukhoz installáljuk a Forsakent custom módot választva, vagy a játék könyvtárában hozzunk létre egy levels alkönyvtárat, majd ebbe tömörítsük ki a CD-ről az Akcio\Forsaken\levels.zip file-t (ne felejtsük el, hogy a tömörített állomány alkönyvtárakat is tartalmaz, DOS alatt használjuk a –d kapcsolót).

GRIM FANDANGO

LucasArts/Kaland

A Day of the Tentacle és a Full Throttle készítőinek legújabb kalandjátékában May Calaverat, a Halál utazási ügynökét irányíthatjuk. A Holtak



Földjén játszódó történet során főhősünk veszélyes kalandokba keveredik, célunk természetesen az, hogy mindezt ép bőrrel megússzuk. A játékban egy vadonatúj 3D grafikus engine-nel találkozhatunk, az irányítás viszont a hagyományos point and click rendszerű maradt.

JETFIGHTER FULL BURN

Mission Studios/Repülőgép-szimulátor

A Jetfighter III engine-jét használó repülőgép-szimulátor, kiegészítve némi kerettörténettel és az ahhoz tartozó átvezető videójelenetekkel.

JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX 1998

Midas Interactive Entertainment/Forma 1

Egy újabb Forma 1 játék, mely igencsak örül, ha 3D gyorsítókártya van a gépünkben. A demóban az olasz pályán futhatunk két kört F1 járgányunkkal. A játékhoz a készítőknek sikerült megnyerniük Johnny Herbertet, akinek a neve bekerült a program címébe, más név jogdíját azonban nem fizették meg a készítők, így például a pályák sem hivatalos nevükön szerepelnek.

JÁTÉKDEMOK

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Min.hardver	HD helyfoglalás
European Air War	Szimul\EuropeAW\setup.exe	Repülő-szimulátor	P133, 32MB	25 MB
Forsaken pályák	Akcio\Forsaken\levels.zip	Akció kiegészítés	P133, 16MB	1 MB
Grim Fandango	Kaland\GrimFand\GFDemo.exe	Kaland	P133, 16MB	72 MB
Jetfighter Full Burn	Szimul\FullBurn\setup.exe	Repülő-szimulátor	P100, 16MB	41 MB
Johnny Herbert's GP 1998	Sport\JHGP1998\setup.exe	Forma 1	P133, 32MB	27 MB
Lode Runner 2	Akcio\LodeRun2\lr2demo.exe	Mászkálós akció	P133, 16MB	28 MB
Pinball Soccer	Egyeb\PinbSocc\setup.exe	Flipper	P100, 16MB	66 MB
Recoil	Akcio\Recoil\setup.exe	3D akció	P133, 32MB	84 MB
SiN	Akcio\Sin\setup.exe	3D akció	P133, 16MB	58 MB
Small Soldiers: Squad Commander	Strat\SmallSol\smallsol.zip	Akció-stratégia	P100, 16MB	28 MB
Starsiege ATR2	Akcio\Starsieg\starsieg.exe	3D akció	P133, 16MB	74 MB
Survival	Akcio\Survival\setup.exe	3D akció	P133, 32MB, 3Dfx	10 MB
The Operational Art Of War, Vol 1.	Strat\TOAOW\setup.exe	Stratégia	P90, 16MB	21 MB
Total Annihilation: Battle Tactics	Strat\TABT\tabtdemo.exe	Stratégia kieg.	P100, 16MB	5 MB
Total Soccer	Sport\TotalSoc\setup.exe	Futball	P100, 16MB	3 MB
Tribal Rage	Strat\TribRage\setup.exe	Real-time stratégia	P133, 16MB	29 MB
WarGames	Strat\WarGames\setup.exe	Real-time stratégia	P133, 16MB	40 MB

LODE RUNNER 2

GT Interactive/Presage/3D akció

A jó pár évvel ezelőtt, még C64-en megjelent Lode Runner folytatása igencsak sokáig váratott magára. A második rész azonban a mai elvárásoknak megfelelően készült, azaz 3D környezetben kell mászkálnunk és kincseket gyűjtetünk főhősünkkel.

RECOIL

Zipper Interactive/Virgin Interactive/3D akció

Látványos és szép 3D akciójáték, melyben feladatunk egy tank irányítása. Célunk, hogy megsemmisítsük az ellenséges erőket irányító számítógépet. Lehetőség van külső és belső nézetre is, és a játék támogatja a 3D gyorsítókat is.

PINBALL SOCCER

Pin-ball Games Ltd./Flipper

Egy furcsa flipper, témája ugyanis a labdarúgás. A pálya ennek megfelelően van kialakítva: van rajta kapu, focistákból álló sorfal,



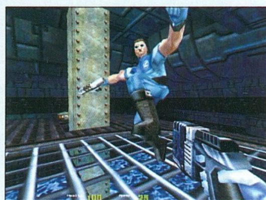
a focilabda mintázatú golyó útját pedig egy kamera kíséri végig. Természetesen az egyes speciális lövések nevét is a foci világából vették a készítők, így például a labda másodszori kilövését kirúgásnak hívják, pár rámpa után pedig sárga lapot is kaphatunk. A mátrix kijelző pedig már szériatartozéka a mai flipperprogramoknak. Ami még újítás, az a kétszemélyes játék. Ekkor a képernyőn két egymás melletti flipperasztal látható, és egymás ellen vívhatunk flippercsatát.

SIN

Activision/Ritual Entertainment/3D akció

A Ritual Entertainment nem arra fordította idejét, hogy teljesen új 3D engine-t készítsen, hanem inkább egy meglévőt kezdtek tökéletesíteni, hogy az teljesen megfeleljen elvárásaiknak. Alapul a Quake II engine-t választva egy igen látványos 3D akciójátékot sikerült összehozniuk, mely nem is igazán hasonlít elődjére. A játékmenet ugyanis nem a megszokott elvet követi, melyben célunk a pályán mászkálás során mindenkinek a kiirtása, hanem például először egy helikopterből kell gépfegyverrel szétlőni a rosszfiúkat és rakétavetőiket, de említhetjük a bankot is, ahol vannak civilek, akiket nem igazán szép dolog kiirtani.

W/S	Lépés előre/hátra	Enter	Tárgy használata
A/D	Oldalazás balra/jobbra	]	Váltás a tárgyak között
Bal egérgomb	Lövés	U	Tárgyak elszedése halottaktól
Jobb egérgomb	Oldalazás	F1	Küldetés állapota
/	Fegyverváltás	F2	Tárgyak listája
C	leguggolás		
SPACE	Ugrás		



SMALL SOLDIERS: SQUAD COMMANDER

Hasbro/DreamWorks Interactive/Stratégia



A játék egy film alapján készült. A programban kis játékfigurákat irányítva kell legyőznünk az ellenséget. Kalandjaink a lakás különböző részein keresztül vezetnek. Számos tárgy és különféle csapdák is rendelkezésünkre állnak, használhatunk például dinamitot a ránk támadó egységek ellen.

STARSIEGE

Cendant/Sierra/3D akció

A Sierra óriásrobotos sorozatának, az Earthsiege-nek legújabb darabja a Starsiege, mely nevéből következően már nem csak a felszínen, hanem az űrben is játszódik. A játék második demója, az Alpha Tech Release II az előzőhöz hasonlóan csak a hálózati játékot tartalmazza, de immár kétféle terepen, 11 küldetésben vívhatjuk meg az óriásrobotok csatáját. Van deathmatch mód és nagy CTF csapatjáték is a programban.

PATCH-EK

(FRISSÍTÉSEK, JAVÍTÁSOK JÁTÉKOKHOZ)

Descent Freespace – 1.03
Dominion: Storm Over Gift 3 – 1.1
Dungeon Keeper – Win98 IPX Multiplayer fix
Final Fantasy VII – Riva 128 patch
Jedi Knight – PowerVR patch
Longbow Gold – 3Dfx patch
Longbow 2 – 2.09
Simon The Sorcerer – új Win95 driver
Simon The Sorcerer 2 – új Win95 driver
Spec Ops – 1.3
The Golf Pro – Setup javítás + 1.01 patch
Total Annihilation – 3.1
Total Soccer – 1.3
Unreal – 2.09
World Cup '98 – i740 3D gyorsító kiegészítés
World League Soccer
Z – Win98 patch

SURVIVAL

Enjoy Entertainment/DragonFly Entertainment/3D akció



Egy 3D kártyákra kiélezett űrhajós akciójáték, rengeteg fényeffekttel. A program német nyelvű, de ez nem jelent semmi nehézséget a kezelés tekintetében: az A és Z billentyűkkel mozoghatunk előre és hátra, az egérrel pedig az irányítást végezhetjük.

OPERATIONAL ART OF WAR, VOL 1

Empire Interactive/TalonSoft/Stratégia

A TalonSoft új stratégiai játékának első részében 1939-55 közötti ütközeteket játszhatunk le. A program visszatért a régebbi stratégiai játékokban megszokott hatszöglap alapú hadszíntérhez, és a körökre osztott játékmenethez. A demóban a 1950-51-es koreai küldetéssel játszhatunk.

TOTAL ANNIHILATION: BATTLE TACTICS

Cavedog/GT Interactive/Stratégiai kiegészítés

A Total Annihilation nagysikerű stratégiai játék második küldetéslemezének demója. Kipróbálásához szükség van az eredeti Total Annihilationre.

TOTAL SOCCER

Live Media/Futball

A felülnézeti fociprogram legújabb, 1.3-as verziója került fel a korongra. A pályán rohangáló kis focisták látványa nagyon mókás, teljesen más élmény ezzel játszani, mint a World Cup 98-cal. A játék egyébként 3Dfx-et is kezel, valamint 1024x768-as felbontásra is képes.



TRIBAL RAGE

Empire Interactive/TalonSoft/Stratégia

Valós idejű stratégiai játék, melyben törzsünkkel vándorolva kell legyőznünk a pályán lévő ellenséges csapatokat. Négy küldetést próbálhatunk ki a játék demo verziójában.

WARGAMES

Electronic Arts/MGM Interactive/Stratégia

Stratégiai játék a több évvel ezelőtt készített film, a Háborús játékok alapján. A történet szerint WOPR, a katonai szuperszámítógép húsz évvel ezelőtt majdnem elindította a hidegháborút. Most visszatért, célja pedig az emberiség elpusztítása. Feladatunk mi más lehetne, mint ellenállni a támadásnak és megsemmisíteni az ellenséget irányító számítógépet. A WarGames nem a C&C klónokban megszokott stratégiai játék abból a szempontból, hogy nem felülről látjuk a színteret, hanem kicsit oldalról, ráadásul tetszés szerint fordíthatjuk a nézőpontot. Az egységek pedig valódi 3D grafikával jelennek meg a pályán.



A shareware megjelölésű programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejárta után a további jogszerű használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza! ◆ A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal! ◆ A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal. ◆ Egyes demók fejlesztés alatt álló játékokból készültek, így azok nem feltétlenül tükrözik a program majdani végleges formáját.

Virtual World CD-ROM Software

ÓRIÁSI NYITÓ BULI !

Az ország legszebb bevásárlóközpontjában, az augusztusban nyíló Mammut üzletházban fantasztikus nyitóbulit tartunk 1998 augusztus 28- szeptember 13 között, melyre Téged is szeretettel meghívunk !



Amivel várunk:

- a legújabb PC-s szoftverek teljes választéka
- multimédiás hardware kiegészítők (3D-s kártyák, joystickok, kormányok)
- PS-X újdonságok, a konzolok kedvelőinek !
- rengeteg kedvezmény és akció : A fent említett időpontban minden vásárlónk 5% kedvezmény, vagy egy ajándék CD-ROM közül választhat.
- Sőt,ha ezt a hirdetést felmutatod, a helyszínen sorsoláson vehetsz részt amelyen többszáz értékes nyeremény talál gazdára.





...És egy fantasztikus kedvezmény...

DUNE 2000
6.990.- Ft

...csak a Mammutban, első 100 vásárlónak , exkluzív ajándékkal ! EZT NE HAGYD KI !